Dr. Eric Berne

Jocuri pentru adulţi

Psihologia relaţiilor umane



EDITURA AMALTEA
www.amaltea.ro

Colectivul EDITURII AMALTEA care a contribuit la realizarea acestei lucrări:
Cristian Cârstoiu, Simona Derla, Antoaneta Dincă, Lucian Dumitrescu, Gabriela Fărcășanu, Eduard Ignat, Ana Mirela Lazăr, Tatiana Militaru, Ana-Maria Murariu, Lidia Olaru, M.C. Popescu-Drânda, George Stanca, Mihaela Stanca

tehnoredactare computerizată: AMALTEA TehnoPlus

coperta: Simona Derla, Antoaneta Dincă
traducere: Ana-Maria Murariu, Mihaela Mazilu
redactor: Ana-Maria Murariu

editori: ***Dr. M.C. Popescu-Drânda***
Dr. Cristian Cârstoiu

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
BERNE, ERIC / Jocuri pentru adulți
trad. : Ana-Maria Murariu, Mihaela Mazilu.
- București : EDITURA AMALTEA, 2002
156 p.; cm. - (Mileniul III).
ISBN 973-9397-11-5

I. Berne, Eric
II. Murariu, Ana-Maria (trad.)

316.472.4

Jocuri pentru adulți / Eric Berne
ISBN 973-9397-11-5

adresa: *CP 9-8 București*
internet: *www.amaltea.ro* / ***email:*** *office@amaltea.ro*

CUPRINS

PREFAȚĂ

Această carte a fost concepută inițial ca o urmare la cartea mea *Transactional Analysis in Psychotherapy*[1] (Analiza tranzacțională în psihoterapie), dar a fost în așa fel alcătuită, încât să poată fi citită și înțeleasă independent de volumul anterior. Partea a II-a cuprinde descrieri de jocuri individuale. Teoria necesară pentru analizarea și înțelegerea cu claritate a jocurilor a fost rezumată în partea I. Partea a III-a conține material nou, teoretic și clinic: acesta, adăugat la cel deja existent, înlesnește înțelegerea într-o oarecare măsură a expresiei „a nu fi dependent de jocuri". Cei care doresc un studiu mai amănunțit, îl pot găsi în volumul anterior. Cititorul ambelor cărți poate constata că, în afară de progresele teoretice, apar câteva schimbări minore de terminologie, câteva abordări diferite, datorită unor analize mai amănunțite, documentării, precum și materialului clinic recent.

Conceperea acestei noi cărți a fost dictată de interesul pe care studenții și participanții la prelegerile mele l-au arătat pentru liste de jocuri, sau de prezentarea ulterioară, mai în detaliu, a unor jocuri care au fost doar amintite ca exemple într-o expunere generală a principiilor analizei tranzacționale. Datorez mulțumiri în general acelor studenți și participanți la prelegeri, și în special numeroșilor pacienți care au arătat, numit sau prezentat – parțial sau în totalitate – jocuri noi; îi mulțumesc în special d-rei Barbara Rosenfeld, pentru nenumăratele ei idei privind arta și rostul ascultării; d-lui Melvin Boyce, d-lui Joseph Concannon, doctorului Franklin Ernst, doctorului Kenneth Everts, doctorului Gordon Gritter, d-nei Frances Matson și doctorului Ray Poindexter, printre alții, pentru descoperirea și confirmarea – independent de cercetările mele – a semnificației multor jocuri.

D-lui Claude Steiner, fost director de cercetare al Seminariilor de Psihiatrie Socială din San Francisco, aflat în prezent la

IMG_4794 (1600x1200x16M jpeg)

Departamentul de Psihologie al Universităţii din Michigan, îi datorez recunoştinţă în două privinţe. El a condus primele experimente care au confirmat numeroase dintre problemele teoretice prezentate în cartea aceasta şi rezultatele acestor experimente au ajutat considerabil în clasificarea naturii autonomiei şi intimităţii. Mai datorez mulţumiri şi d-nei Viola Litt, secretar-trezorier al Seminarelor, şi d-nei Mary N. Williams, secretara mea personală, pentru ajutorul lor neîntrerupt, precum şi lui Anne Garrett pentru citirea şi corectarea manuscrisului.

SEMANTICĂ

De dragul preciziei, jocurile sunt descrise iniţial din punctul de vedere masculin dacă nu sunt în esenţă feminine. Astfel, jucătorul principal este de obicei „el", dar fără rea intenţie, de vreme ce, fiind în aceeaşi situaţie, dacă nu apar alte indicii, poate să se numească „ea", *mutatis mutandis*. Dacă rolul femeii diferă semnificativ de cel al bărbatului, este tratat separat. Terapeutul este, de asemenea, desemnat prin „el", tot fără rea intenţie. Vocabularul şi punctul de vedere sunt iniţial orientate către clinicianul practicant, dar la fel de bine, cei care au alte profesii pot găsi această carte însemnată sau folositoare.

Trebuie făcută o distincţie clară între analiza tranzacţională a jocului şi sora ei mai mică, analiza matematică a jocului, deşi câteva cuvinte care sunt folosite în carte ca, de exemplu „deznodământ" sunt de acum respectabili termeni matematici. Pentru a trece în revistă o teorie matematică a jocurilor vă recomand „Games & Decisions", de R. D. Luce şi H. Raiffa.

Carmel, California, mai 1962

INTRODUCERE

1. RELAŢII SOCIALE

Teoria relaţiilor sociale, care a fost prezentată în *Transactional Analysis*[1] poate fi rezumată în felul următor:

Spitz[2] a constatat că unii copii mici care sunt lipsiţi de atenţie şi afecţiune o perioadă lungă de timp au tendinţa să intre într-un declin ireversibil şi pot contacta boli recurente. Într-adevăr, aceasta înseamnă că ceea ce el numeşte privaţiune emoţională poate avea un deznodământ fatal. Aceste observaţii fac loc ideii de *foame-de-stimul*, şi indică faptul că cele mai favorizate forme de stimuli sunt cele generate de intimitatea fizică, o concluzie care nu este greu de acceptat dată fiind experienţa de zi cu zi.

Un fenomen asemănător se observă şi la adulţii care au fost supuşi privaţiunii senzoriale. În termeni experimentali o astfel de privaţiune poate duce la o psihoză trecătoare sau cel puţin la unele tulburări mentale temporare. S-a observat că, în trecut, privaţiunea senzorială şi cea socială au avut efecte similare la indivizi condamnaţi la perioade lungi de încarcerare. Încarcerarea este într-adevăr una dintre pedepsele cele mai de temut, chiar şi pentru puşcăriaşii abrutizaţi fizic[3,4], fiind acum o procedură notorie pentru a schimba convingerile politice. (Dimpotrivă, cea mai eficientă armă dintre cele cunoscute folosite împotriva schimbării convingerilor politice este organizarea socială.[5])

Pe latura biologică, este probabil că privaţiunea senzorială şi emoţională tinde să provoace sau să încurajeze schimbări organice. Dacă sistemul reticular activator[6] al trunchiului cerebral nu este stimulat suficient, în celulele nervoase pot apărea schimbări degenerative, cel puţin în mod indirect. Acesta s-ar putea să fie un efect secundar datorat alimentaţiei sărace, dar această alimentaţie săracă la rândul ei poate fi din nou cauza apatiei, cum este în

IMG_4795 (1600x1200x16M jpeg)

cazul copiilor mici cu slăbiciune accentuată. Ca urmare, poate fi postulat un lanţ biologic pornind de la privaţiune senzorială şi emoţională, trecând prin apatie şi ducând la schimbări degenerative şi moarte. În acest sens, foamea de stimuli are aceeaşi relaţie cu supravieţuirea organismului uman ca şi foamea de hrană.

Foamea de stimuli corespunde foamei de alimente nu numai din punct de vedere biologic, ci şi psihologic şi social. Termeni ca malnutriţie, saţietate, gurmet, gurmand, vegetarian, ascetic, arte culinare şi bucătar bun sunt transferaţi cu uşurinţă din domeniul nutriţiei în cel al simţurilor. Supra-alimentarea are drept corespondent supra-stimularea. În ambele sfere, în condiţii normale, când există provizii bogate de hrană şi un meniu diversificat, alegerea va fi supusă idiosincraziilor individului. S-ar putea ca un număr mai mic sau mai mare dintre aceste idiosincrazii să fie determinate de constituţie, dar acest aspect nu este relevant în problemele ridicate în cartea de faţă.

Psihiatrul social îşi pune problema: ce se întâmplă după ce copilul mic este despărţit de mama sa în cursul normal de creştere? Ceea ce s-a discutat până acum se poate exprima pe scurt astfel: „Dacă nu eşti mângâiat, ţi se zbârleşte şira spinării". Aşadar, după încheierea perioadei de strânsă intimitate cu mama, individul se confruntă tot restul vieţii lui cu o dilemă: în ce coarne se vor împunge destinul şi supravieţuirea lui. Unul este format din forţele sociale, psihologice şi biologice care stau în calea continuării intimităţii fizice cu care este obişnuit copilul mic; celălalt este lupta neîncetată pentru a o dobândi. În majoritatea situaţiilor el va face un compromis. Învaţă să se mulţumească cu forme mai subtile, chiar simbolice, de atenţie, grijă, până când cel mai mic semn de recunoaştere poate servi scopului într-o oarecare măsură, deşi dorinţa de contact fizic poate rămâne la fel de fierbinte.

Acest proces de compromis poate fi desemnat de mai mulţi termeni, unul dintre ei fiind sublimare; însă, indiferent de cum este numit, rezultatul este o transformare parţială a foamei infantile de stimuli în ceva care poate fi numit *foame de recunoaştere*. Pe măsură ce compromisul creşte în complexitate, fiecare persoană îşi individualizează căutarea recunoaşterii, aceste diferenţe conferind varietate relaţiei sociale şi determinând destinul individului. Un actor de film ar putea avea nevoie de sute de mângâieri pe săptămână de la orice fel de admiratori anonimi, ca să nu i se zbârlească şira spinării, pe când un om de ştiinţă poate

fi fizic şi mental sănătos doar cu mângâierea venită din partea unui maestru respectat.

„Mângâierea" poate fi folosită ca termen general pentru a desemna contactul fizic apropiat, iar în practică, ea poate lua diferite forme. Unii oameni mângâie la propriu un copil; alţii îl îmbrăţişează; alţii îl bat uşor cu palma, iar alţii îl ciupesc în glumă sau îl ating cu vârful arătătorului. Toate aceste gesturi au corespondente în conversaţie, astfel că îţi poţi imagina cum se poartă un individ cu un copil doar ascultându-l cum îi vorbeşte. Prin extensie, cuvântul „mângâiere" poate fi folosit în limbajul obişnuit pentru a desemna orice gest de recunoaştere a prezenţei altcuiva. Aşadar *mângâierea* poate fi folosită ca unitate fundamentală a vieţii sociale. Un schimb de mângâieri constituie o *tranzacţie* – care este unitatea minimală a relaţiei sociale.

În ceea ce priveşte teoria jocurilor, principiul care guvernează aici este că orice fel de relaţie socială are un avantaj biologic asupra lipsei totale a unei relaţii. Acest lucru a fost demonstrat prin nişte experimente remarcabile asupra şobolanilor, făcute de S. Levine[8], în care grija arătată a influenţat favorabil nu numai fizic, mental şi emoţional, dar a avut efecte benefice asupra biochimiei creierului, mărind chiar rezistenţa la leucemie. Trăsătura semnificativă a acestor experimente a fost că tratarea cu blândeţe, ca şi şocurile electrice dureroase au avut efect în egală măsură în însănătoşirea animalelor.

Această validare a celor de mai sus ne încurajează să trecem cu încredere sporită la următorul capitol.

2. STRUCTURAREA TIMPULUI

S-a confirmat că grija arătată copiilor, ca şi echivalentul ei simbolic pentru adulţi – recunoaşterea – au o valoare de supravieţuire. Problema este: Şi acum? În termeni obişnuiţi, ce pot face oamenii după ce s-au salutat, indiferent dacă acest gest este doar un „salut" colegial, sau un ritual oriental care durează câteva ore? După foamea de stimuli şi foamea de recunoaştere urmează *foamea de structură*. Veşnica problemă a adolescenţilor este „Şi ce îi spui după aceea?" În afară de adolescenţi, mulţi alţi oameni consideră că nu este nimic mai neplăcut ca un hiatus social, o perioadă de timp nestructurat, de tăcere, când nici unuia dintre cei prezenţi nu

IMG_4796 (1600x1200x16M jpeg)

îi trece prin minte să spună ceva mai interesant ca: „Nu crezi că pereţii sunt perpendiculari (pe podea) astă seară?". Eterna problemă a fiinţei umane este cum să-şi structureze timpul pe care nu-l petrece dormind. În acest sens esenţial, rolul tuturor vieţuitoarelor sociale este să îşi acorde un ajutor reciproc în acest proiect.

Aspectul operaţional al structurării timpului poate fi numit programare. Are trei aspecte: material, social şi individual. Metoda cea mai obişnuită, convenabilă, confortabilă şi utilitară de structurare a timpului este printr-un proiect desemnat să se ocupe de materia realităţii exterioare: ceea ce în mod obişnuit se cunoaşte sub denumirea de „muncă". Un astfel de proiect este numit, din punct de vedere tehnic, „activitate"; termenul „muncă" nu este potrivit deoarece o teorie generală a psihiatriei sociale trebuie să recunoască faptul că relaţia socială este tot o formă de muncă.

Programarea materială apare ca urmare a vicisitudinilor întâlnite în realitatea externă; ea prezintă interes numai în măsura în care activităţile oferă o matrice pentru „mângâiere", recunoaştere şi alte forme mai complexe ale relaţiilor sociale. Programarea materială nu este, înainte de toate, o problemă socială; în esenţă ea se bazează pe prelucrarea de date. Construirea unui vapor se bazează pe un lung şir de măsurători şi calcule de probabilitate şi orice schimb social care apare trebuie să fie supus acestora pentru a începe construcţia.

Programarea socială are ca urmare nişte tranzacţii tradiţionale rituale sau semi-rituale. Criteriul ei esenţial este gradul de acceptabilitate zonală, numită popular „maniere elegante". Peste tot în lume, părinţii îşi învaţă copiii cum să se poarte, ceea ce înseamnă că ei cunosc ritualurile corecte de salut, mâncat, emoncţiune, curtare şi jelit şi, de asemenea, cum să poarte conversaţii pe diverse teme, cu observaţii critice şi completări de rigoare. Observaţiile şi completările constituie tactul sau diplomaţia, în parte universală şi în parte locală. A râgâi (eructa) după masă sau a întreba de nevasta altuia sunt încurajate sau interzise de tradiţiile locale ancestrale şi chiar există un înalt grad de corelare inversă între aceste tranzacţii anume. De obicei, în zone unde oamenii râgâie după ce au mâncat, nu se recomandă să te interesezi de femei; există şi zone unde poţi să te interesezi de femei, dar nu se recomandă să râgâi la masă. De obicei, ritualurile formale preced conversaţiile semi-rituale pe o anumită temă, acestea din urmă fiind denumite forme de petrecere a timpului.

Pe măsură ce oamenii se cunosc mai bine, apare tot mai mult *programarea individuală* astfel că încep să se nască tot felul de „incidente". Aceste incidente par, la prima vedere, întâmplătoare şi aşa şi pot fi descrise de părţile în cauză, însă un studiu mai atent dezvăluie că ele tind să urmeze tipare clare care ţin de alegere şi clasificare şi că desfăşurarea evenimentelor se supune unor reguli şi legi nescrise. Aceste legi rămân în stare latentă atâta vreme cât durează relaţiile cordiale sau ostile, potrivit părerii lui Hoyle, dar ies la iveală în cazul în care se face o mişcare ilegală, dând naştere unui strigăt legal, verbal sau simbolic: „Greşeală!" Asemenea situaţii, care spre deosebire de formele de petrecere a timpului, se bazează mai mult pe programarea individuală decât pe programarea socială, pot fi numite *jocuri*. Viaţa de familie, viaţa într-o căsnicie, precum şi viaţa în diferite alte forme de organizare, se pot baza an de an pe variante ale aceluiaşi joc.

A spune că cea mai mare parte a activităţii sociale constă în a juca jocuri nu înseamnă neapărat a spune că este „amuzantă" cel mai adesea, sau că părţile nu sunt angajate serios într-o relaţie. Pe de altă parte, „a juca" fotbal sau orice alt „joc" de atletism poate să nu fie deloc amuzant, iar jucătorii pot fi foarte încordaţi; aceste jocuri se aseamănă cu jocurile de noroc şi cu alte forme de „joc" prin faptul că potenţial sunt foarte serioase, ba chiar fatale uneori. Pe de altă parte, unii autori – cum este Huizinga[9], de exemplu – includ la categoria „joc", lucruri serioase, precum festinele canibale. Dacă lucrurile merg mai departe, atunci a spune despre un comportament tragic precum sinuciderea, dependenţa de alcool şi droguri, criminalitatea sau schizofrenia că sunt „jocuri" nu este nici iresponsabil, nici glumeţ şi nici barbar. Caracteristica iniţială a jocului jucat de oameni este că emoţiile sunt canonice şi nu că ar fi false. Acest lucru iese la iveală atunci când sunt impuse sancţiuni unei manifestări emoţionale nelegitime. Jocul poate fi cumplit de serios, chiar fatal de serios, dar sancţiunile sociale sunt serioase numai dacă sunt încălcate regulile.

Distracţiile şi jocurile sunt substitute ale trăirii adevărate a intimităţii autentice. Din acest motiv, ele pot fi considerate mai degrabă nişte angajamente preliminare decât nişte asocieri, şi de aceea sunt caracterizate drept forme acute de joc. Intimitatea începe când programarea individuală (de obicei instinctivă) se intensifică şi când încep să cedeze atât constrângerea socială, cât şi motivele şi restricţiile ulterioare. Acesta este singurul răspuns complet

satisfăcător la foamea de stimuli, foamea de recunoaștere și foamea de structură. Prototipul lui este actul de absorbție afectuoasă.

Foamea de structură are aceeași valoare de supraviețuire ca foamea de stimuli. Foamea de stimuli și foamea de recunoaștere exprimă nevoia de a evita înfometarea emoțională și senzorială, amândouă ducând la degradarea biologică. Foamea de structură exprimă nevoia de a evita plictiseala, iar Kierkegaard[10] a scos în evidență neajunsurile care rezultă din nestructurarea timpului. Dacă plictiseala persistă – mai mult sau mai puțin – atunci ea devine sinonimă cu înfometarea emoțională și poate avea aceleași urmări ca aceasta.

Individul solitar își poate structura timpul în două moduri: fiind activ ori fantazând. Individul poate rămâne solitar chiar în prezența altora, este un lucru știut de orice învățătoare. Când cineva face parte dintr-un grup social format din două sau mai multe persoane, există mai multe opțiuni de structurare a timpului. Aceste opțiuni – în ordinea complexității lor – sunt:

1. Ritualuri; 2. Distracții; 3. Jocuri; 4. Intimitate și 5. Activitate, care poate constitui o matrice pentru toate celelalte. Țelul oricărui membru al grupului este să obțină cât mai multe satisfacții din tranzacțiile sale cu ceilalți membri. Cu cât este mai accesibil, cu atât poate obține mai multe satisfacții. Cea mai mare parte a programării acțiunilor sale sociale se face automat. Deoarece unele dintre „satisfacțiile" obținute în urma programării – cum sunt cele distractive – sunt greu de recunoscut în sensul obișnuit al cuvântului „satisfacții", ar fi mai bine să îl înlocuim cu un termen mai neutru, ca „avantaje" sau „câștiguri".

Avantajele contactului social gravitează în jurul echilibrului psiho-somatic. Ele sunt legate de următorii factori: 1. Slăbirea tensiunii, 2. Evitarea situațiilor periculoase, 3. Dobândirea mângâierii, 4. Menținerea unui echilibru stabil. Toate aceste probleme au fost studiate și dezbătute amănunțit de fiziologi, psihologi și psihanaliști. În termeni de psihiatrie socială, acești factori sună astfel: 1. Avantaje interne primare, 2. Avantaje externe primare, 3. Avantaje secundare, 4. Avantaje existențiale. Primele trei coincid cu ceea ce Freud numea „câștiguri de pe urma bolii": câștigul paranosic intern, câștigul paranosic extern, și respectiv câștigul epinosic[11]. Experiența a arătat că este mai util și mai lămuritor să studiezi tranzacții sociale din punct de vedere al avantajelor obținute decât să le tratezi ca pe niște operațiuni

defensive. În primul rând, cea mai bună apărare este să nu te angajezi în nici o tranzacție; în al doilea rând, conceptul de „apărare" acoperă doar parțial primele două clase de avantaje, restul, împreună cu o a treia și a patra clasă, nefiind cuprinse în obiectul acestui punct de vedere.

Cele mai plăcute forme de contact social, indiferent dacă au sau nu punct de plecare în activitate, sunt jocurile și intimitatea. Intimitatea prelungită este rară și chiar și atunci este în primul rând o problemă personală; relația socială semnificativă ia cel mai adesea forma jocurilor și acesta este subiectul care ne preocupă în principal în această carte. Pentru informații suplimentare privind structurarea timpului, vezi cartea autorului despre dinamica grupului[12].

REFERINȚE:

1. Berne, E. *Tranczactional Analysis in Psychotherapy*. Grove Press, Inc., New York, 1961.
2. Spitz, R. „Hospitalism: Genesis of Psychiatric Conditions in Early Childhood." *Psychoanalytic Study of the Child*. 1: 53-74, 1945.
3. Belbenoit, Rene. *Dry Guillotine*. E.P. Dutton & Company, New York, 1938.
4. Seaton, G.J. *Isle of the Damned*. Popular Library, New York, 1952.
5. Kinkead, E. *In Every War But One*. W.W. Norton & Company, New York, 1959.
6. French, J.D. „The Reticular Formation." *Scientific American*. 196: 54-60, May, 1957.
7. The „colloquialisms" used are those evolved in the course of time at the San Francisco Social Psychiatriy Seminars.
8. Levine, S. „Stimulation in Infancy". *Scientific American*. 202: 80-86, May, 1964.

*** „Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress." *Science*. 126: 405, August 30, 1957.

9. Huizinga, J. *Homo Ludens*. Beacon Press, Boston, 1955.
10. Kierkegaard, S. *A Kierkegaard Anthology*, ed. R. Bretall. Princeton University Press, Princeton, 1947, pp. 22 ff.
11. Freud, S. „General Remarks on Hysterical Attacks". *Collected Papers*. Hogarth Press, London, 1933, II, p. 102.

*** „Analysis of Case of Hysteria." Ibid. III, p. 54.

12. Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*. J. B. Lippincott Company, Philadelphia and Montreal, 1963.

IMG_4798 (1600x1200x16M jpeg)

CAPITOLUL UNU

ANALIZA STRUCTURALĂ

Observarea activităţii sociale spontane făcută cel mai cu folos în anumite tipuri de grupuri de psihoterapie arată că, din când în când, oamenii îşi modifică vizibil postura, punctul de vedere, vocea, vocabularul şi alte aspecte ale comportamentului. Aceste modificări de comportament sunt însoţite adesea de o nestatornicie a sentimentelor. La acelaşi individ, un anume set de tipare de comportament corespunde unei anumite stări de spirit şi un alt set este legat de o atitudine psihică diferită, adesea incompatibil cu primul. Aceste transformări şi diferenţe dau naştere ideii de *stări de ego.*

În limbaj tehnic, o stare de ego poate fi descrisă din punct de vedere fenomenologic drept un sistem coerent de sentimente, iar operaţional, drept un set coerent de tipare comportamentale. În termeni mai obişnuiţi, este un sistem de sentimente însoţit de un set corespunzător de tipare comportamentale. Se pare că fiecare individ are la îndemână un repertoriu limitat cu asemenea stări de ego, care nu sunt nişte roluri, ci nişte realităţi psihologice. Repertoriul cuprinde următoarele categorii: 1. Stări de ego care seamănă cu cele ale figurilor părinţilor, 2. Stări de ego care sunt îndreptate în mod autonom către evaluări obiective ale realităţii şi 3. Cele care reprezintă relicve străvechi, stări de ego încă active, care s-au consolidat în fragedă copilărie. În limbaj tehnic, acestea sunt denumite: stări de ego exteropsihice, neopsihice şi respectiv arheopsihice. În limbaj obişnuit, manifestările lor se numesc Părinte, Adult şi Copil, iar aceşti termeni simpli sunt folosiţi în toate discuţiile, mai puţin în cele foarte formale.

Astfel stând lucrurile, în orice moment, fiecare individ dintr-un grup social se va afla într-o stare de ego de Părinte, Adult sau

Copil, indivizii putând trece de la o stare de ego la alta cu o dinamică variabilă. Aceste observații dau naștere unor anumite formule de diagnostic: „Te comporți ca un părinte" înseamnă: „În momentul acesta te afli în starea de spirit a unuia dintre părinții tăi (sau tutori) și reacționezi întocmai cum ar reacționa el, cu aceeași postură, aceleași gesturi, același vocabular, aceleași sentimente etc." „Te comporți ca un adult" înseamnă: „Tocmai ai făcut o apreciere obiectivă, autonomă a situației și expui felul cum ai gândit sau problemele pe care le observi sau concluziile la care ai ajuns de o manieră care nu provoacă neajunsuri". „Te comporți ca un copil" înseamnă „Felul și tendința reacției tale sunt aceleași ca și când ai fi fost copil".

Iată care sunt implicațiile:

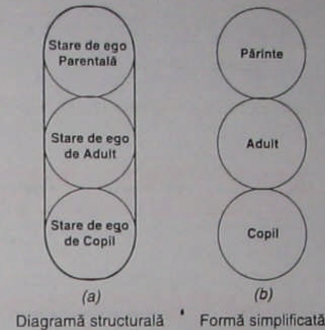
1. Fiecare individ a avut niște părinți (ori tutori) și posedă un set de stări de ego care reproduc stările de ego ale acestor părinți (așa cum îi percepea el); aceste stări de ego pot fi activate în anumite împrejurări (funcționare exteropsihică). Colocvial aceasta s-ar putea spune: „Fiecare om își poartă în sine proprii părinți".

2. Fiecare individ (inclusiv copiii, cei înapoiați mintal și schizofrenicii) este capabil să judece date obiective dacă este activată starea de ego corespunzătoare (funcționare neopsihică). Cu alte cuvinte: „Fiecare poartă în sine un adult".

3. Fiecare individ a fost odată mai tânăr decât în prezent și poartă în sine niște relicve fixate în anii precedenți, relicve care pot fi activate în anumite împrejurări (funcționare arheopsihică). Cu alte cuvinte: „Fiecare poartă în sine băiatul sau fetița care era odată".

Este momentul să explicăm figura 3 (a), numită *diagramă structurală*. Ea reprezintă, din punct de vedere actual, o diagramă a personalității complete a oricărui individ. Ea include stările sale de ego de Părinte, Adult și Copil. Aceste stări sunt separate cu grijă una de alta, deoarece diferă atât de mult și adesea sunt incompatibile între ele. Pentru ochiul unui observator neexperimentat, aceste stări pot să nu pară tocmai distincte, dar pot deveni curând interesante și semnificative celui care își dă osteneala să învețe diagnosticarea structurală. De acum încolo, va fi mai potrivit să scriem cu literă mică atunci când ne referim la părinți, adulți și copii, și cu literă mare vom scrie Părinte, Adult și Copil atunci când va fi vorba de stări de ego. Figura 1 (b) reprezintă o formă simplificată a diagramei structurale.

Înainte să părăsim subiectul analizei structurale, trebuie să menționăm câteva complicații.



(a) Diagramă structurală • (b) Formă simplificată

Figura 1

1. Cuvântul „copilăresc" nu este niciodată folosit în analiza structurală, deoarece a ajuns să capete conotațiile puternice legate de indezirabilitate și de ceva care trebuie oprit fără întârziere sau care trebuie neapărat îndepărtat. Termenul „de copil" este folosit pentru a descrie Copilul (o stare de ego arhaică), deoarece este mai aproape de biologic și mai inofensiv. De fapt, Copilul este, în multe privințe, partea cea mai valoroasă a personalității și poate contribui la viața individului exact cum un copil adevărat poate contribui la viața de familie prin: farmec, plăcere și creativitate. Dacă la un individ Copilul este derutat și nesănătos, urmările pot fi nefericite, însă ceva poate fi și trebuie făcut pentru a îndrepta acest lucru.

2. Același lucru este valabil și în legătură cu cuvintele „matur" și „imatur". În acest sistem nu există ceea ce se cheamă „o persoană imatură". Există doar oameni la care Copilul predomină în mod nepermis și neproductiv, însă toți acești oameni poartă în ei un Adult complet și bine structurat care nu trebuie decât descoperit sau activat. În sens contrar însă, așa-numiții „oameni maturi" sunt indivizi care sunt capabili de cele mai multe ori să se comporte ca un Adult, dar Copilul din ei iese la iveală în anumite ocazii, adesea, cu urmări de nedorit.

3. Trebuie menționat faptul că Părintele se manifestă în două feluri, direct și indirect: ca o stare activă de ego și, respectiv, ca o influență. Atunci când este direct activ, persoana reacționează așa

cum reacţionau de fapt tatăl (sau mama) lui („Fă aşa cum fac eu"). Atunci când se manifestă ca o influenţă indirectă, reacţionează aşa cum ar fi vrut părinţii lui („Nu face aşa cum fac eu, fă aşa cum îţi spun"). În primul caz, el devine unul dintre părinţi, în al doilea caz, el se conformează cerinţelor acestora.

4. Astfel, Copilul se manifestă sub două aspecte: Copilul *adaptat* şi Copilul *firesc*. Copilul adaptat este cel care îşi schimbă comportamentul sub influenţa Părintelui. El se comportă aşa cum ar fi vrut tatăl (sau mama) lui: docil sau precoce, de exemplu. Ori se adaptează retrăgându-se sau scâncind. Astfel, influenţa Părintelui este o cauză, iar Copilul adaptat este un efect. Copilul firesc înseamnă o expresie spontană: răzvrătire sau creativitate, de exemplu. O confirmare a analizei structurale se găseşte în urmările intoxicaţiei cu alcool. De obicei, mai întâi este anihilat Părintele, ca să se elibereze Copilul adaptat de sub influenţa Părintelui, şi astfel descătuşat, el se transformă în Copilul firesc.

Pentru o analiză eficientă a jocului, uneori este nevoie să se meargă mai departe decât s-a arătat până acum, în ceea ce priveşte structura personalităţii.

Stările de ego sunt fenomene fiziologice normale. Creierul uman este organul sau organizatorul vieţii psihice, iar produsele lui sunt organizate şi stocate în forma stărilor de ego. Există deja probe concrete care atestă acest lucru, rezultate din cercetările lui Penfield şi ale colaboratorilor săi[1,2]. Mai există şi alte sisteme de sortare la diferite niveluri, cum ar fi memoria faptică, dar forma naturală a experienţei în sine este în stările mentale care se modifică. Fiecare tip de stare de ego are propria ei valoare vitală pentru organismul uman.

Copilul este cel care are intuiţie[3], creativitate, pornire spontană şi amuzament.

De Adult este nevoie pentru supravieţuire. Acesta prelucrează datele şi calculează probabilităţile care sunt esenţiale pentru a face faţă eficient lumii exterioare. Are şi el parte de piedici şi recompense. De exemplu, pentru a traversa o arteră foarte circulată este nevoie să prelucreze o serie complexă de date privitoare la viteză; se suspendă orice fel de acţiune până în momentul în care calculele arată un înalt grad de probabilitate pentru a ajunge în siguranţă pe partea cealaltă. Răsplata oferită de calcule corecte de acest fel se manifestă sub forma bucuriei pe care o procură schiatul, zborul, navigatul şi alte sporturi dinamice. O altă sarcină

a Adultului este să regleze activităţile Părintelui şi Copilului şi să le medieze în mod obiectiv.

Părintele are două funcţii principale. Prima îi permite individului să acţioneze efectiv ca părinte de copii reali, contribuind astfel la supravieţuirea rasei umane. În această privinţă, valoarea acestei funcţii este dovedită de faptul că indivizii care au rămas orfani în fragedă copilărie se confruntă cu probleme mai mari în creşterea propriilor copii decât cei ale căror familii s-au dezmembrat când ei se aflau la vârsta adolescenţei. A doua funcţie permite ca multe dintre răspunsuri să vină automat, ceea ce economiseşte şi timp şi energie. Multe lucruri sunt realizate pur şi simplu pentru că „Aşa trebuie făcut". Aceasta îl scuteşte pe Adult să mai ia nenumărate decizii în probleme mărunte, putând astfel să decidă probleme importante şi lăsând mărunţişurile de rutină în grija Părintelui.

Astfel, toate cele trei aspecte ale personalităţii au o valoare ridicată de trăire şi supravieţuire, şi doar atunci când unul dintre aspecte strică echilibrul stabil, apare necesitatea analizei şi reorganizării. Dacă echilibrul este păstrat, Părintele, Adultul şi Copilul au dreptul la respect egal şi fiecare îşi are rostul lui într-o viaţă productivă şi plină.

REFERINŢE:

1. Penfield, W „MemoryMechanisms." *Archives of Neurology & Psychiatry.* 67: 178-198, 1952.
2. Penfield, W. & Jasper, H. *Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain.* Little, Brown & Company, Boston, 1945. Chap. XI.
3. Berne, E. *The Psychodynamics of Intuition.* Psychiatric Quarterly. 36: 294-300, 1962.

IMG_4801 (1600x1200x16M jpeg)

CAPITOLUL DOI

ANALIZA TRANZACŢIONALĂ

Unitatea minimală a relaţiei sociale se numeşte tranzacţie. Dacă într-o aglomerare socială se întâlnesc două sau mai multe persoane, mai devreme sau mai târziu una dintre ele va vorbi sau va da un semn că este conştientă de prezenţa celorlalte. Acesta se numeşte *stimul tranzacţional.* O altă persoană va spune atunci sau va face ceva legat de acest stimul, iar acesta se va numi *răspuns tranzacţional.* Analiza tranzacţională simplă trebuie să identifice starea de ego care a emis stimulul tranzacţional şi cea care a dat răspunsul tranzacţional. Cele mai simple tranzacţii sunt cele în care atât stimulul, cât şi răspunsul, au ca autori Adulţii din părţile în cauză. Agentul, apreciind din datele pe care le are în faţă că bisturiul este instrumentul ales acum, întinde mâna. Cel care răspunde apreciază corect gestul, estimează forţele şi distanţele implicate şi pune mânerul bisturiului exact acolo unde se aşteaptă chirurgul să-l primească. Următoarele ca grad de simplitate, sunt tranzacţiile Copil-Părinte. Copilul cu febră cere un pahar cu apă, iar mama grijulie i-l aduce.

Ambele tipuri de tranzacţii prezentate sunt *complementare;* adică, răspunsul este corespunzător şi aşteptat şi respectă ordinea firească a relaţiilor umane sănătoase. Primul tip, clasificat drept Tranzacţie Complementară de Tip I, este reprezentat în Figura 2 A. Cel de-al doilea, Tranzacţia Complementară de Tip II, este reprezentat în figura 2 B. Este evident că tranzacţiile tind să se producă în lanţ, astfel încât fiecare răspuns este la rândul lui un stimul. Prima regulă a comunicării este: comunicarea se va desfăşura nestingherit atâta timp cât tranzacţiile sunt complementare; corolarul ei este: atâta timp cât tranzacţiile sunt complementare, comunicarea poate, în principiu, să dureze la nesfârşit. Aceste

reguli nu depind de natura şi conţinutul tranzacţiilor; ele se bazează în întregime pe direcţia vectorilor implicaţi. Atâta timp cât tranzacţiile sunt complementare, este irelevant dacă două persoane se angajează într-o bârfă critică (Părinte-Părinte), în rezolvarea unei probleme (Adult-Adult), sau într-o joacă (Copil-Copil sau Părinte-Copil).

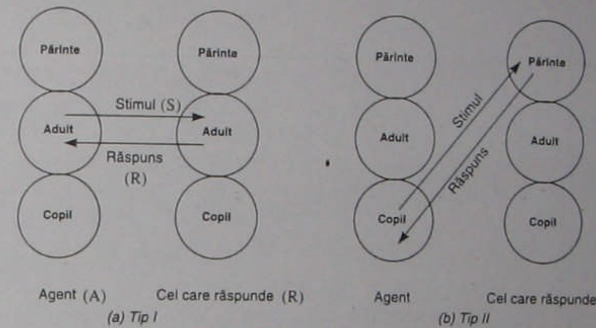


Figura 2

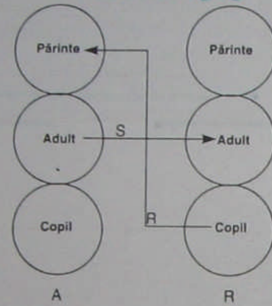
Regula inversă este: comunicarea este întreruptă atunci când apare o *tranzacţie încrucişată.* Cea mai obişnuită tranzacţie încrucişată şi cea care a provocat şi provoacă cele mai multe dintre necazurile sociale din lume, fie ele în căsnicie, dragoste, prietenie sau în muncă, este reprezentată în figura 3 A: Tranzacţia încrucişată tip I. Acest tip de tranzacţie constituie principala grijă a psihoterapeuţilor şi este tipizată de clasica reacţie de transfer afectiv în psihanaliză.

Stimulul este Adult-Adult: adică, „Poate aflăm de ce ai băut mai mult în ultima vreme", sau „Ştii cumva unde îmi sunt butonii?" Răspunsul corespunzător Adult-Adult în fiecare dintre situaţii ar putea fi: „Poate că da, tare aş vrea să ştiu şi eu!" sau, „Pe birou". Dacă totuşi, cel care răspunde se aprinde repede, răspunsurile pot suna cam aşa: „Întotdeauna trebuie să mă critici tu, aşa cum făcea tata" sau „Întotdeauna dai vina pe mine". Acestea sunt ambele răspunsuri Copil-Părinte şi după cum arată şi diagrama tranzacţională, vectorii se încrucişează. În asemenea cazuri trebuie suspendate problemele adultului în legătură cu băutul şi butonii până când vectorii devin iarăşi paraleli.

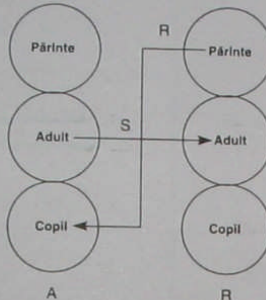
Aceasta poate dura de la câteva luni, în cazul băutului, până la câteva secunde, în cazul butonilor. Fie agentul devine Părinte drept

TRANSFER

CONTRA TRANSFER



(a) Tip I



(b) Tip II

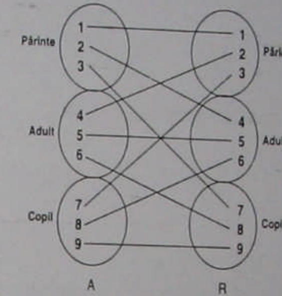
Tranzacţii încrucişate

Figura 3

complinire a reacţiei Copilului activat brusc în cel care răspunde, sau Adultul din cel care răspunde trebuie reactivat ca remediu la Adultul din agent. Dacă menajera se revoltă în timpul unei discuţii despre spălatul vaselor, conversaţia Adult-Adult despre vase este compromisă; ceea ce urmează nu poate fi decât un discurs Copil-Părinte, sau o discuţie de Adult, dar pe o altă temă, mai bine zis continuarea angajării.

Opusul Tranzacţiei încrucişate Tip I este ilustrat în figura 3 B. Aceasta este reacţia de contra-transferare, cunoscută psihoterapeuţilor, în cadrul căreia pacientul face o observaţie obiectivă de Adult, iar terapeutul încrucişează vectorii răspunzând ca un părinte care stă de vorbă cu un copil. Aceasta este o tranzacţie încrucişată Tip II. În viaţa de zi cu zi, întrebarea: „Ştii cumva unde îmi sunt butonii?" poate căpăta răspunsul: „De ce nu eşti atent unde îţi laşi lucrurile? Nu mai eşti copil".

Diagrama de relaţii din fig. 4, ilustrând cei nouă vectori posibili ai acţiunii sociale dintre un agent şi cel care răspunde, arată câteva calităţi geometrice (topologice) interesante. Tranzacţiile complementare între „egali din punct de vedere psihologic" sunt reprezentate de $(1\text{-}1)^2$, $(5\text{-}5)^2$ şi $(9\text{-}9)^2$. Mai sunt încă trei tranzacţii complementare: (2-4) (4-2), (3-7) (7-3) şi (6-8) (8-6). Toate celelalte combinaţii formează tranzacţii încrucişate şi în majoritatea cazurilor acestea apar ca încrucişări în diagramă: de exemplu, (3-7) (7-3),



O diagramă de relaţii

Figura 4

care au ca rezultat două persoane care nu vorbesc, dar se uită mânios una la cealaltă. Dacă nici una dintre ele nu cedează, comunicarea ia sfârşit şi cele două persoane trebuie să se despartă. Soluţiile cele mai obişnuite sunt ca una dintre ele să se supună şi să adopte (7-3), care duce la un joc de „Scandal" sau, mai bine, $(5\text{-}5)^2$, caz în care ambele persoane izbucnesc în râs sau îşi dau mâna.

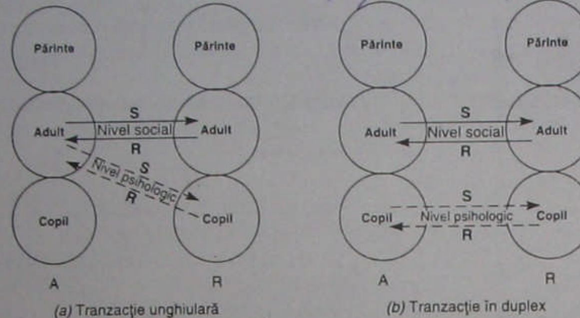
Tranzacţiile complementare simple apar cel mai adesea în relaţiile superficiale sociale sau de muncă, acestea fiind cu uşurinţă tulburate de tranzacţii încrucişate simple. De fapt, o relaţie superficială poate fi definită ca relaţia care se rezumă la tranzacţii complementare simple. Asemenea relaţii apar în activităţi, ritualuri şi distracţii. Mai complexe sunt *tranzacţiile ulterioare* – cele care presupun activitatea simultană a două sau mai multe stări de ego – şi aceasta este categoria care stă la baza jocurilor. Comercianţii sunt în special adepţii *tranzacţiilor unghiulare*, cele care presupun trei stări de ego. Un exemplu simplu, dar satisfăcător al jocului comercial este ilustrat de următorul schimb de replici:

Comerciantul: „Acesta este mai bun, dar nu vi-l puteţi permite."

Gospodina: „Pe ăsta îl cumpăr."

Analiza acestei tranzacţii apare în Figura 5 A. Comerciantul, ca Adult, afirmă două lucruri: „Acesta este mai bun" şi „Nu vi-l puteţi permite". La *nivel oficial*, sau *social*, acestea sunt direcţionate către Adultul din personalitatea gospodinei, care Adult ar trebui să răspundă: „Ai dreptate în ambele privinţe." Totuşi vectorul ulterior, sau *psihologic* este direcţionat de Adultul experimentat

Tranzacții încrucișate



(a) Tranzacție unghiulară *(b)* Tranzacție în duplex

Figura 5 – Tranzacții ulterioare

și bine instruit din personalitatea comerciantului către Copilul din personalitatea gospodinei. Răspunsul Copilului dovedește cât de corectă este judecata comerciantului, răspuns care, de altfel, înseamnă: „Indiferent de urmările financiare, îi arăt eu arogantului ăstuia că sunt o clientă la fel de bună ca oricare alta." Tranzacția este complementară la ambele niveluri, de vreme ce răspunsul ei este acceptat la valoarea la vedere ca un contract de cumpărare făcut de un Adult.

O tranzacție ulterioară în *duplex* implică patru stări de ego și se întâlnește de obicei în jocuri de flirt.

Cowboy: „Vino să vezi grajdul."

Musafira: „Mi-au plăcut grajdurile de când eram doar o copilă."

Așa cum se arată în Figura 5 B, la nivel social, aceasta este o conversație pe tema grajdurilor, iar la nivel psihologic, este o conversație de Copil despre jocul sexual. La suprafață, Adultul pare să aibă inițiativa, dar, ca în majoritatea jocurilor, deznodământul este determinat de Copil, iar participanții s-ar putea să aibă o surpriză.

Tranzacțiile se pot clasifica, așadar, în complementare sau încrucișate, simple sau ulterioare, iar tranzacțiile ulterioare se împart la rândul lor în două tipuri: unghiulare și în duplex.

Tranzacții – complementare (– simple)
încrucișate (ulterioare) – unghiulare
duplex.

CAPITOLUL TREI

PROCEDURI ȘI RITUALURI

Tranzacțiile se desfășoară, de obicei, în serii. Aceste serii nu sunt întâmplătoare, ci sunt programate. Programarea poate veni dintr-una din cele trei surse: Părinte, Adult sau Copil sau în termeni mai generali, din domeniul social, material sau din idiosincrazie. Deoarece nevoile de adaptare impun ca Părintele sau Adultul să protejeze Copilul până când se testează fiecare situație socială, programarea făcută de Copil este favorizată să apară mai ales în situații de izolare sau de intimitate, după ce au fost deja făcute testări preliminare.

Cele mai simple forme de activitate socială sunt procedurile și ritualurile. Unele dintre acestea sunt universale, altele locale, dar toate trebuie învățate. *O procedură* este o serie de tranzacții complementare simple de Adult cu scopul de a manipula realitatea. Realitatea este definită ca având două aspecte: static și dinamic. *Realitatea statică* cuprinde toate aranjamentele posibile ale materiei în univers. De exemplu, aritmetica cuprinde afirmații în legătură cu realitatea statică. *Realitatea dinamică* poate fi definită ca potențialitatea interacțiunii tuturor sistemelor de energie din univers. De exemplu, chimia cuprinde afirmații privitoare la realitatea dinamică. Procedurile se bazează pe prelucrarea datelor și estimări de probabilitate privind latura materială a realității, și ating forma maximă în tehnicile specializate. Pilotarea unui avion ca și scoaterea unui apendice sunt niște proceduri. Psihoterapia este o procedură în măsura în care se află sub controlul Adultului din personalitatea terapeutului și nu mai este o procedură în cazul în care conducerea este preluată de Părintele sau Copilul din personalitatea acestuia. Programarea unei proceduri este determinată de material, pe baza estimărilor făcute de Adultul agentului.

IMG_4804 (1600x1200x16M jpeg)

În procedurile de evaluare se folosesc două variabile. Se poate spune despre o procedură că este eficientă atunci când agentul foloseşte la maximum datele şi experienţa pe care le are la îndemână, indiferent de deficienţele pe care le-ar putea avea în cunoştinţele lui. Dacă Părintele sau Copilul intervin în prelucrarea datelor făcută de Adult, procedura este contaminată şi va fi mai puţin eficientă. Valabilitatea unei proceduri este judecată în funcţie de rezultatele obţinute. Astfel eficienţa este un criteriu psihologic, iar valabilitatea este un criteriu material. Un asistent medical originar de pe o insulă de la tropice a ajuns să fie expert în operaţiile de cataractă. Cunoştinţele pe care le avea le folosea în mod foarte eficient, dar cum ştia mai puţin decât medicul european, rezultatele nu erau chiar aşa de reuşite. Europeanul a început să bea din foarte mult greu, astfel că eficienţa lui a scăzut, dar la început rezultatele nu reflectau acest lucru. Însă când au început să-i tremure mâinile o dată cu trecerea timpului asistentul lui a reuşit să-l depăşească nu numai în eficienţă, dar şi în rezultatele pe care le avea. Din acest exemplu se vede că ambele variabile sunt cel mai bine evaluate de un expert în procedurile în cauză – eficienţa prin cunoştinţa personală cu agentul şi valabilitatea apreciind rezultatele reale.

Din punctul de vedere actual, un *ritual* este o serie stereotipică de tranzacţii complementare simple programate de forţe sociale externe. Un ritual neformal, cum este actul social de a-şi lua la revedere poate fi supus unor variaţii locale considerabile în ceea ce priveşte detaliile, deşi forma de bază rămâne aceeaşi. Un ritual formal cum este liturghia Romano-Catolică lasă mult mai puţin loc pentru opţiuni. Forma unui ritual este determinată de Părinte prin tradiţie, însă influenţe „părinteşti" mai recente pot avea efecte similare, dar mai puţin stabile în împrejurări neformale. Unele ritualuri formale de un interes istoric sau antropologic special pot avea două faze: (1) o fază în care tranzacţiile sunt efectuate sub constrângerea rigidă a Părintelui, (2) o fază de supraveghere a Părintelui, în care Copilul are o libertate de tranzacţie mai mult sau mai puţin completă, ducând la un desfrâu.

Multe ritualuri formale au început prin a fi proceduri foarte contaminate, dar destul de eficiente, însă o dată cu trecerea timpului şi cu schimbarea împrejurărilor, ele şi-au pierdut valabilitatea procedurală, păstrându-şi însă folosul ca acte de credinţă. Din punct de vedere tranzacţional, ele reprezintă conformarea cu exigenţele tradiţionale ale Părintelui, în scopul iertării păcatelor

sau al obţinerii răsplatei. Ele oferă o eliberare sufletească sigură (apotropaică) şi adesea constituie o metodă plăcută de structurare a timpului.

O semnificaţie mai mare ca introducere în analiza jocului o au ritualurile neformale, ritualurile americane de salut fiind dintre cele mai instructive.

1A: „Bună!" (Salut, bună dimineaţa.)
1B: „Bună!" (Salut, bună dimineaţa.)
2A: „Destul de cald pentru tine?" (Ce mai faci?)
2B: „Păi? Totuşi, parcă-ar vrea să plouă!"
(Bine. Dar tu ce mai faci?)
3A: „Ei, vezi ce faci!" (Bine)
3B: „Ne mai vedem."
4A: „Pe curând."
4B: „Pe curând."

S-ar părea că acest schimb de replici nu are rostul să transmită vreo informaţie. Aşa şi este, dacă există vreo informaţie, atunci ea este bine ascunsă. S-ar putea ca d-lui A să-i trebuiască cincisprezece minute ca să spună ce mai face, iar d-l B, care este doar o cunoştinţă obişnuită, n-are nici cea mai mică intenţie să-şi piardă prea mult timp ascultându-l. Această serie de tranzacţii este foarte plastic caracterizată drept „ritual în opt mângâieri". Dacă A şi B ar fi grăbiţi, s-ar putea ca ei să se mulţumească doar cu un schimb de două mângâieri, Bună-Bună. Dacă ar fi nişte potentaţi orientali de modă veche ar putea recurge la un ritual de două sute de mângâieri până să treacă la afaceri. În aceeaşi ordine de idei, în limbajul analizei tranzacţionale, A şi B şi-au îmbunătăţit puţin şi reciproc starea sănătăţii; pentru moment, măcar „spinarea lor nu se va zbârli", fiecare fiindu-i recunoscător celuilalt.

Acest ritual se bazează pe calcule intuitive făcute cu grijă de ambele părţi. În acest stadiu de cunoştinţă ei îşi imaginează că îşi datorează unul altuia exact câte patru mângâieri la fiecare întâlnire, şi nu mai des de o dată pe *zi*. Dacă se întâlnesc din nou întâmplător, să zicem, peste o jumătate de oră şi nu au nici o informaţie de schimbat, vor trece unul pe lângă celălalt fără nici un semn de recunoaştere, ori doar înclinând uşor capul sau, cel mult cu un foarte banal schimb Salut-Salut. Aceste calcule sunt valabile nu numai pentru perioade scurte de timp, ci pe perioade de câteva luni. Să

IMG_4805 (1600x1200x16M jpeg)

zicem că d-l C şi d-l D care trec unul pe lângă celălalt cam o dată pe zi schimbă câte o mângâiere – Bună-Bună – şi îşi văd mai departe de drum. D-l C pleacă o lună de zile în vacanţă. A doua zi după ce se întoarce, se întâlneşte cu D-l D ca de obicei. Dacă de această dată d-l D zice doar „Bună!" şi nimic altceva, d-l C se va supăra şi „spinarea sa se va zbârli un pic". După calculele lui, el şi d-l D îşi datorează unul altuia vreo treizeci de mângâieri. Acestea pot fi comprimate în câteva tranzacţii, dacă acele tranzacţii sunt suficient de stăruitoare. Rolul d-lui D ar suna cam aşa (unde fiecare unitate de „intensitate" sau de „interes" este echivalentul unei mângâieri):

1D: „Bună!" (1 unitate)
2D: „Nu te-am mai văzut în ultima vreme" (2 unităţi)
3D: „Ah, nu mai spune! Şi unde ai fost?" (5 unităţi)
4D: „I-auzi! Ce interesant! Şi cum a fost?" (7 unităţi)
5D: „Păi, să ştii că arăţi bine" (4 unităţi)
„Ai fost cu familia?" (4 unităţi)
6D: „Ei, mă bucur să te văd din nou!" (4 unităţi)
7D: „Salut!" (1 unitate)

În total, d-l D a acumulat 28 de unităţi. Atât el, cât şi d-l C ştiu că restul de unităţi se va completa în ziua următoare, aşa că datoria este ca şi plătită. Peste două zile vor reveni la schimbul lor de două mângâieri, Bună-Bună. Dar acum „se cunosc mai bine unul cu celălalt", adică fiecare din ei ştie că poate conta pe celălalt şi asta ar putea să fie de folos dacă s-ar întâlni undeva „în societate".

Trebuie să ţinem seama şi de opusul acestui caz. D-l E şi D-l F au stabilit un ritual de două mângâieri, Bună-Bună. Dar într-o bună zi, în loc să treacă mai departe, D-l E se opreşte şi întreabă: "Ce mai faci?" şi conversaţia arată cam aşa:

1E: „Bună!"
1F: „Bună!"
2E: „Ce mai faci?"
2F: (Derutat): „Bine. Dar tu?"
3E: „Grozav, Ce zici, e destul de cald?'
3F: „Da!" (Precaut): „Dar s-ar putea să plouă."
4E: „Mă bucur că te-am reîntâlnit!"
4F: „Şi eu. Scuză-mă, dar trebuie să ajung la bibliotecă până nu închide. Salut!"

5E: „Salut!"

În timp ce D-l F se îndepărtează grăbit se întreabă în sinea sa: „Ce i-o fi venit aşa, deodată? O vinde asigurări sau ce?" În termeni tranzacţionali, aceasta s-ar putea traduce prin: „Nu-mi datorează decât o mângâiere, de ce oare îmi oferă cinci?"

O demonstraţie şi mai simplă privind natura tranzacţională, comercială a acestor ritualuri simple este ocazia în care D-l G zice: „Bună!" şi d-l H trece mai departe, fără să răspundă. Reacţia d-lui G este: „Ce-o fi păţit?", aceasta însemnând: „Eu i-am oferit o mângâiere, iar el nu mi-a oferit nici una în schimb". Dacă d-l H o ţine tot aşa şi se poartă la fel şi cu alte cunoştinţe, riscă să-şi audă vorbe în comunitatea în care trăieşte.

În cazuri limită adesea e greu să faci deosebirea între o procedură şi un ritual. Tendinţa nespecialistului este să considere ritualurile drept proceduri profesionale, când, de fapt, s-ar putea ca fiecare tranzacţie să se bazeze pe o experienţă solidă, chiar vitală; nespecialistul însă nu are cunoştinţele necesare pentru a aprecia corect acest lucru. Dimpotrivă, unii specialişti au tendinţa să pună sub semnul raţiunii elementele de ritual legate încă de procedurile lor şi să respingă nespecialistul sceptic pe motiv că nu are capacitatea să înţeleagă. Unul dintre modurile în care specialistul înverşunat s-ar putea să reziste introducerii unor proceduri noi, mai logice este să le numească în derâdere „ritualuri". Aşa s-a întâmplat cu Semmelweis şi cu alţi inovatori.

Această trăsătură similară şi esenţială atât a procedurilor cât şi a ritualurilor este că sunt stereotipice. O dată ce a fost iniţiată prima tranzacţie, întreaga serie este previzibilă şi urmează un curs prestabilit către o concluzie predestinată, în cazul în care nu se ivesc nişte condiţii speciale. Diferenţa dintre ele rezidă în originea prestabilirii: procedurile sunt programate de Adult şi ritualurile au tiparul creat de către Părinte.

Indivizii care nu acceptă ritualurile sau nu sunt adepţi ai acestora, uneori le ocolesc prin proceduri de substituire. Aceştia sunt, de exemplu, printre persoanele cărora le place să ajute gazda în pregătirea sau servirea mesei sau a băuturilor, la petreceri.

CAPITOLUL PATRU

FORMULE DE PETRECERE A TIMPULUI

Formulele pentru petrecerea timpului apar în matrice sociale şi temporale cu diverse grade de complexitate, de aceea şi complexitatea lor este variabilă. Dacă folosim totuşi tranzacţia ca unitate minimală a relaţiei sociale, din anumite situaţii putem extrage o entitate care s-au putea numi o simplă formulă de petrecere a timpului. Aceasta poate fi definită ca o serie de tranzacţii complementare, simple, semirituale, dispuse în jurul unui unic câmp material, al cărei obiectiv primar este să structureze un interval de timp. Începutul şi sfârşitul intervalului sunt semnalate tipic de proceduri sau ritualuri. Tranzacţiile sunt astfel programate încât fiecare dintre părţi să obţină maximul de câştig şi avantaje pe toată durata intervalului. Şi cu cât se va adapta mai bine, cu atât va obţine mai mult.

Formulele pentru ocuparea timpului se practică mai ales la petreceri („adunări sociale") sau în perioada de aşteptare înainte să înceapă o întâlnire formală de grup; asemenea perioade de aşteptare înainte „să înceapă" o întâlnire au aceeaşi structură şi dinamică precum „Petrecerile". Formulele pentru petrecerea timpului pot lua forma descrisă drept „taclale" sau pot deveni mai serioase, contradictorii, de exemplu. Un cocktail de proporţii funcţionează adesea ca un fel de galerie pentru expunerea formulelor pentru petrecerea timpului. Într-un colţ al încăperii, câteva persoane joacă „APP" (Asociaţia Părinţi-Profesori), un alt colţ devine sală de conferinţe pentru „Psihiatrie", un altul devine teatru pentru „Ai fost vreodată" sau „Ce a ajuns", al patrulea este angajat în subiectul „Compararea maşinilor", iar bufetul este rezervat femeilor care

vor să joace „Bucătărie" sau „Garderobă". Începutul unor astfel de adunări este aproape identic, cu câteva prezentări ici-colo, cu începuturile a zeci de petreceri similare care au loc în zonă în acelaşi timp. La alte zeci de petreceri la un alt nivel social, este în pregătire un alt set de formule.

Formulele pentru petrecerea timpului se pot clasifica după mai multe criterii. Factorii externi care determină această clasificare sunt de natură sociologică (ţin de sex, vârstă, stare civilă, cultură, rasă sau stare economică). „Compararea maşinilor" şi „Cine a câştigat" (sport) sunt ambele „discuţii între bărbaţi". „Băcănie", „Bucătărie" şi „Garderobă" sunt „discuţii între femei" sau, aşa cum se practică în Mările Sudului, „Discuţii cu Mary". „Giugiuleala" este între adolescenţi, iar cei de vârstă medie optează pentru „Situaţia veniturilor şi cheltuielilor". Alte formule din această categorie, tot variaţiuni pe tema „Taclale", sunt: „Cum să" (cum să faci ceva), o discuţie care poate umple timpul călătoriilor scurte cu avionul; „Cât de mult" (costă) – o discuţie preferată în barurile pentru clasa medie-inferioară; „Ai fost vreodată" (într-un loc care îţi trezeşte nostalgie), un joc preferat de clasa medie – comercianţi; „Ştiai că" (aşa şi pe dincolo) pentru cei singuratici; „Ce s-a ales" (de bătrânul Joe), adesea jucat de cei care au prosperat economic sau care s-au ratat; „A doua zi de dimineaţă" (ce mahmureală) şi „Martini" (ştiu eu o cale mai bună), tipice pentru un anume tip de tineri ambiţioşi.

Clasificarea tranzacţional-structurală este mai personală. Astfel, „APP" se poate juca la trei niveluri. La nivel Copil-Copil, ia forma „Ce e de făcut cu nişte părinţi recalcitranţi"; „APP" propriu-zis este popular printre tinere mame culte; în cazul vârstnicilor, jocul tinde să capete forma dogmatică Părinte-Părinte, despre „Delincvenţa juvenilă". Unele cupluri de oameni căsătoriţi joacă „Spune-le tu, dragă", în care soţia joacă rolul Părintelui, iar soţul se comportă ca un copil precoce. „Uite, Mamă nu mă ţin cu mâinile", este asemănător cu o formulă Copil-Părinte potrivită pentru orice vârstă, câteodată uşor transformată în „Ah, ce tip de treabă!".

Şi mai convingătoare este clasificarea formulelor de ocupare a timpului, din punct de vedere psihologic. Atât „APP" cât şi

„Psihiatrie", de exemplu, pot fi jucate fie în formă proiectivă[a] sau introiectivă[b]. În analiza „APP", tipul proiectiv este reprezentat în Figura 6A, pe baza următoarei paradigme Părinte-Părinte:

A: „Nu ar mai fi atâţia delincvenţi dacă nu ar exista familii destrămate."

B: „Dar nu e doar asta cauza. În ziua de azi, chiar în familiile bune, copiii nu mai sunt învăţaţi să se poarte cum trebuie, aşa cum era altădată."

„APP" Tipul Introiectiv se desfăşoară în felul următor (Adult-Adult):

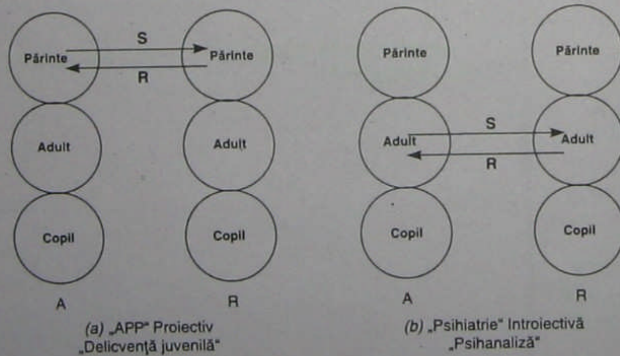
C: „Pur şi simplu cred că nu sunt o mamă aşa cum ar trebui să fiu."

D: „Oricât te-ai strădui, copiii nu cresc niciodată aşa cum ai vrea tu, aşa că nu-ţi rămâne decât să te întrebi dacă e bine ceea ce faci şi unde ai greşit."

Tipul Proiectiv în „Psihiatrie" ia forma Adult-Adult:

E: „Cred că ceea ce-l face să se poarte astfel este o frustraţie orală inconştientă."

F: „S-ar părea că ţi-ai sublimat foarte bine agresiunile."



(a) „APP" Proiectiv „Delicvenţă juvenilă"

(b) „Psihiatrie" Introiectivă „Psihanaliză"

Formula de petrecere a timpului

Figura 6

[a] proiecţie (în psihologie) = transfer inconştient al impresiilor sau sentimentelor cuiva asupra unor persoane sau obiecte exterioare.
[b] introiecţie (în psihologie) = act psihic de asimilare a eului unei alte persoane în propriul eu, manifestat prin imitarea inconştientă a comportamentului acelei persoane *(nota trad.)*.

Figura 6B reprezintă Tipul Introiectiv, în „Psihiatrie", o altă formulă Adult-Adult:

G: „Mie, tabloul acela îmi pare a fi un soi de mânjeală."

H: „În ce mă priveşte, pictura este un mod de a-i face tatii o plăcere."

Pe lângă structurarea timpului şi procurarea mângâierilor acceptate de ambele părţi în cauză, formulele de petrecere a timpului mai au şi funcţia de procese de selecţie socială. Când o asemenea formulă este în curs de desfăşurare, Copilul din personalitatea fiecărui participant evaluează cu atenţie potenţialul celorlalţi implicaţi. La sfârşitul petrecerii, fiecare persoană va fi ales anumiţi participanţi cu care ar vrea să se mai vadă, renunţând la ceilalţi, indiferent cât de pricepuţi sau plăcuţi s-au dovedit a fi în timpul petrecerii. Cei pe care i-a selectat sunt aceia care par a fi posibili candidaţi pentru relaţii mai complexe – adică, jocuri. Oricât de bine raţionat ar fi acest sistem de selecţie, el este de fapt în mare măsură inconştient şi intuitiv.

În cazuri speciale, Adultul îl întrece pe Copil în procesul de selecţie. Acest aspect este foarte limpede ilustrat de un agent de asigurări care învaţă cu grijă să joace asemenea jocuri sociale. În timp ce joacă, Adultul din personalitatea lui ascultă pentru eventuale prospecţiuni şi selectează dintre jucători pe cei cu care ar vrea să se mai vadă. Priceperea dovedită la jocuri sau înclinaţia sunt destul de irelevante pentru procesul său de selecţie, care se bazează, ca în majoritatea cazurilor, pe factori periferici, în cazul de faţă, pe promptitudinea financiară.

Aceste formule de petrecere a timpului au totuşi un aspect specific de exclusivism. De exemplu, „Discuţiile între bărbaţi" nu se pot amesteca cu „Discuţiile între femei". Cei care joacă foarte serios „Ai fost vreodată" (acolo) ar fi deranjaţi de un intrus care vrea să joace „Cât costă" (fructele de avocado) sau „A doua zi de dimineaţă". Cei care joacă „APP" Proiectiv vor fi deranjaţi de un amestec cu „APP" introiectiv, deşi de obicei, invers nu s-ar întâmpla la fel.

Formulele de petrecere a timpului constituie baza de selecţie a cunoştinţelor şi pot duce chiar la prietenii. Un grup de femei care îşi fac vizite acasă dimineaţa la cafea ca să joace „Soţul delincvent" ar primi cu răceală o nouă vecină care vrea să joace „Nu m-am sculat cu faţa la cearceaf". Dacă ele îşi povestesc cât de nesuferiţi sunt soţii lor, ar fi deplasat să accepte ca o nou-venită să se laude cu soţul ei minunat, chiar perfect, şi nu o vor reţine prea mult. Aşadar,

la un cocktail, dacă cineva vrea să se mute dintr-un colţ în altul trebuie fie să se adapteze noilor condiţii, fie să schimbe cu măiestrie orientarea celor cărora li s-a alăturat. Sigur că o gazdă înţeleaptă ţine situaţia sub control, anunţând imediat programul: «„Noi tocmai jucam „APP" Proiectiv" „Ce părere aveţi?"» Sau: «haideţi, fetelor, destul aţi jucat „Garderoba". D-l J care a venit este scriitor/ politician/chirurg şi sunt sigură că ar vrea să joace „Mamă, uite, nu mă ţin cu mâinile! Nu-i aşa, d-le J?"»

Un alt avantaj important al acestor formule este confirmarea rolului şi stabilizarea poziţiei. Un *rol* este ceva asemănător cu ceea ce Jung numeşte *persona*, doar că este mai puţin oportunist şi mai adânc înrădăcinat în închipuirea individului.

Astfel, în „APP" Proiectiv, unul din jucători poate lua rolul Părintelui dur, un altul, rolul Părintelui drept, un al treilea rolul Părintelui indulgent şi un al patrulea, rolul Părintelui care ajută. Cu toţii trăiesc şi afişează o stare de ego Părintească, dar fiecare se prezintă altfel. Rolul fiecăruia este confirmat dacă iese în evidenţă – adică, dacă nu întâmpină nici o împotrivire sau dacă nu este fortificat de nici o împotrivire care apare sau care este aprobată de anumite tipuri de oameni cu mângâieri.

Confirmarea rolului său stabilizează *poziţia* individului, acel lucru purtând denumirea de avantaj *existenţial* al formulei. O poziţie este o simplă confirmare care influenţează toate tranzacţiile individului; în timp, ea îi determină destinul şi adesea şi pe al descendenţilor lui. O poziţie poate fi mai mult sau mai puţin absolută. Poziţiile tipice din care se poate juca „APP" Proiectiv sunt: „Toţi copiii sunt neascultători!", „Toţi copiii sunt trişti!", „Toţi copiii sunt persecutaţi!". Aceste poziţii ar putea genera rolul Părintelui dur, drept, indulgent şi respectiv, care ajută. De fapt, o poziţie este manifestată mai întâi de *atitudinea* mentală pe care o generează şi având această atitudine, individul începe tranzacţiile care constituie rolul său.

Poziţiile sunt ocupate şi devin fixe suprinzător de devreme, din al doilea an, poate chiar din primul, până la al şaptelea an din viaţă – în orice caz, cu mult înainte ca individul să devină competent sau experimentat pentru a se putea angaja într-o chestiune atât de serioasă. Nu este greu să deduci din poziţia unui individ ce fel de copilărie a dus. Dacă nu intervine ceva, sau cineva, el îşi va petrece tot restul vieţii stabilizându-şi poziţia şi ocupându-se de situaţii care i-o ameninţă: evitându-le, respingând anumite elemente sau

manevrându-le în aşa fel încât din ameninţări să devină justificări. Un motiv pentru care aceste formule sunt atât de stereotipe este că ele servesc nişte scopuri stereotipe. Dar satisfacţiile pe care le oferă arată de ce le joacă oamenii cu atâta tragere de inimă şi de ce pot fi atât de agreabile dacă sunt jucate cu oameni care au de apărat poziţii constructive şi binevoitoare.

O asemenea formulă nu se distinge uşor de o activitate şi adesea apar combinaţii ale celor două. Numeroase formule obişnuite – cum este „Compararea maşinilor" – constau în ceea ce psihologii numesc schimburi de tipul Alegere multiplă – Completarea propoziţiei.

A: „Un Ford/Chevrolet/Plymouth îmi place mai mult decât un Ford/Chevrolet/Plymouth pentru că ..."

B: „Ah! Ei bine, mi-aş lua mai degrabă un Ford/Chevrolet/ Plymouth pentru că ..."

Se pare că de fapt asemenea stereotipuri pot transmite nişte informaţii utile.

Ar mai trebui amintite alte câteva formule obişnuite. „Şi Eu" este adesea o variantă de „Nu-i aşa că-i groaznic?", „De ce nu" (fac ceva) este preferat de gospodine care nu vor să se emancipeze. „Atunci vom ..." este formulă de tipul Copil-Copil. „Să găsim" (ceva de făcut) este abordată de delincvenţi juvenili sau adulţi răutăcioşi.

CAPITOLUL CINCI

DESPRE JOCURI

1. DEFINIŢIE

Un joc este o serie continuă de tranzacţii complementare ulterioare care înaintează spre un deznodământ previzibil şi bine definit. Din punct de vedere descriptiv el este un set periodic de tranzacţii oarecum plauzibile, având o motivaţie ascunsă; sau, mai pe înţelesul tuturor, o serie de mutări cu o capcană, sau „şmecherie". Jocurile sunt clar diferenţiate de proceduri, ritualuri şi formule de petrecere a timpului prin două caracteristici principale: (1) calitatea lor ulterioară şi (2) recompensa. Procedurile pot fi reuşite, ritualurile pot da rezultate şi formulele de petrecere a timpului pot fi profitabile, dar toate sunt prin definiţie – imparţiale; ele pot implica o întrecere, dar nu şi conflict, iar deznodământul poate fi senzaţional, dar nu spectaculos. Pe de altă parte, fiecare joc este în esenţă necinstit, iar deznodământul are o calitate dramatică – ceea ce nu înseamnă că e doar pasionant.

Rămâne să facem distincţie între jocuri şi ceea ce se numeşte tipul de acţiune socială care până acum nu a fost discutat. O *operaţiune* este o tranzacţie simplă sau un set de tranzacţii întreprinse cu un scop anume, declarat. Dacă cineva cere deschis asigurări liniştitoare şi le primeşte, aceasta este o operaţiune. Dar dacă cineva cere aceste asigurări şi după ce le primeşte le foloseşte oarecum în dezavantajul celui care i le-a oferit, atunci acesta este un joc. În mare, deci, un joc seamănă cu un set de operaţiuni, dar după răsplată se pare că aceste „operaţiuni" au fost de fapt *maşinaţiuni*; nu au fost nişte cerinţe cinstite, ci mutări în joc.

De exemplu, în „jocul asigurărilor", indiferent ce pare să spună în conversaţie, dacă este un jucător dur, ceea ce caută sau încearcă

să obţină agentul, este un posibil cumpărător. Ceea ce urmăreşte el, dacă îi este răsplătit efortul, este să „facă o victimă". Acelaşi principiu se aplică şi în „jocul tranzacţiilor imobiliare", „jocul pijamalei" şi alte ocupaţii similare. Astfel, într-o adunare, când un comerciant este angajat în formule de petrecere a timpului, în special variante ale „Balanţei de cheltuieli", rolul pe care îl interpretează instinctiv poate ascunde nişte manevre menite să smulgă genul de informaţii care îl interesează din punct de vedere profesional. Există zeci de reviste de comerţ care au rolul să perfecţioneze manevrele comerciale şi care publică informaţii despre jocuri şi jucători remarcabili (agenţi de bursă care fac nişte afaceri neobişnuit de mari). Din punct de vedere tranzacţional, acestea nu sunt decât nişte variante la *Sports Illustrated* (Revista Ilustrată de Sport), *Chess World* (Lumea Şahului) şi alte reviste sportive.

Cât priveşte tranzacţiile unghiulare – jocurile care sunt planificate conştient, cu precizie profesională sub controlul Adultului pentru a obţine maximum de câştig – marile „înşelătorii" care au înflorit la începutul anilor 1900 cu greu pot fi depăşite din punctul de vedere al planificării practice în amănunt şi al virtuozităţii psihologice[1].

Dar noi ne ocupăm aici de jocurile inconştiente jucate de oameni inocenţi angajaţi în tranzacţii bilaterale de care ei nu sunt pe deplin conştienţi, şi care constituie cel mai important aspect al vieţii sociale oriunde în lume. Datorită calităţii lor dinamice, jocurile se pot deosebi uşor de nişte simple *atitudini* statice care rezultă în urma unei luări de poziţie.

Folosirea cuvântului „joc" nu trebuie să ne inducă în eroare. Aşa cum s-a explicat în introducere, acesta nu presupune neapărat amuzament, nici măcar plăcere. Nenumăraţi comercianţi nu găsesc nimic amuzant în munca lor, aşa cum dramaturgul Arthur Miller a arătat clar în piesa sa, „Moartea unui comis-voiajor". Şi nu poate fi vorba nici de lipsă de seriozitate. În zilele noastre, partidele de fotbal sunt luate foarte în serios, dar nu mai serios decât jocurile tranzacţionale de felul „Alcoolicul" sau „Violator-gradul trei".

Acelaşi lucru este valabil şi pentru cuvântul „joacă", după cum poate atesta cineva care a „jucat" poker pe bani sau a „jucat" la bursa de valori un timp mai îndelungat. Antropologii cunosc bine seriozitatea posibilă a jocurilor şi jucătorilor, şi a rezultatelor posibil

serioase. Cel mai complex joc care a existat vreodată este „Curtezanul" aşa cum îl descrie foarte bine Stendhal în „Mănăstirea din Parma". Dar cel mai cumplit dintre toate este „Războiul".

2. UN JOC TIPIC

Cel mai răspândit joc jucat între soţi este jocul numit în termeni colocviali „Dacă n-ai fi fost tu", şi acesta va fi folosit pentru a ilustra caracteristicile jocurilor în general.

D-na White se plângea că soţul i-a impus restricţii severe în activităţile ei sociale, aşa încât ea nu a învăţat niciodată să danseze. Datorită unor schimbări în atitudinea ei determinate de un tratament psihiatric, soţul ei a devenit mai puţin sigur pe el şi mai indulgent. Astfel, d-na White a fost liberă să-şi lărgească aria activităţilor ei. A început să ia lecţii de dans, dar a descoperit – spre disperarea ei – că îi era o teamă morbidă de ringurile de dans, astfel că a trebuit să renunţe la acest proiect.

Această întâmplare nefericită, alături de altele de acelaşi fel, a scos la iveală câteva aspecte importante ale structurii căsniciei ei. Dintre numeroşii indivizi care îi făcuseră curte, ea şi-a ales de soţ un tip care o domina. Şi atunci s-a aflat în situaţia de a se plânge că ar fi putut face o mulţime de lucruri „dacă nu erai tu". Multe dintre prietenele ei aveau astfel de soţi – care le dominau – şi când se întâlneau dimineaţa ca să-şi bea cafeaua, îşi petreceau mult timp jucând „Dacă nu era el".

Dar, după cum a ieşit la iveală, în ciuda plângerilor ei, soţul ei îi făcea un mare serviciu interzicându-i să facă ceva de care se temea foarte tare, împiedicând-o astfel să devină conştientă de temerile ei. Acesta era şi motivul pentru care latura de Copil din personalitatea ei îşi alesese cu viclenie un astfel de soţ.

Şi nu era numai atât. Interdicţiile lui şi plângerile ei duceau adesea la certuri, astfel că viaţa lor sexuală avea serios de suferit. Şi din cauza sentimentului lui de vinovăţie, el îi aducea mereu cadouri pe care în alte condiţii nu i le-ar fi cumpărat; sigur că atunci când el i-a dat mai multă libertate, cadourile au devenit mai puţin substanţiale şi s-au rărit. Aveau mai puţine lucruri în comun, în afară de cămin şi copii, astfel încât certurile lor au devenit evenimente importante, doar cu aceste ocazii nu mai aveau discuţii dintre cele mai banale. În orice caz, căsnicia ei i-a întărit

în cele din urmă convingerea că toţi bărbaţii sunt meschini şi tiranici. După cum s-a dovedit mai apoi, această atitudine era legată de nişte închipuiri cum că s-ar fi abuzat de ea sexual, ceea ce o îngrozise în anii tinereţii.

Există numeroase căi de a descrie acest joc în termeni generali. Este clar că face parte din domeniul larg al *dinamicii sociale*. Faptul esenţial este că prin căsătorie, d-l şi d-na White au ocazia să comunice unul cu celălalt şi o astfel de ocazie se poate numi *contact social*. Faptul că ei se folosesc de această ocazie face din căminul lor o aglomerare socială, în contrast cu un metrou din New York, de exemplu, în care oamenii se află în contact spaţial, dar rareori se folosesc de ocazia apropierii, formând astfel o agregare a-socială. Influenţa soţilor White exercitată reciproc asupra comportamentului şi a răspunsurilor fiecăruia constituie *acţiune socială*. Discipline diferite ar investiga o asemenea acţiune socială din puncte de vedere diferite. Pentru că noi ne ocupăm aici de istoria personală şi psihodinamica indivizilor implicaţi, prezentul studiu constituie un aspect al *psihiatriei sociale*; se emit anumite judecăţi implicite sau explicite asupra „caracterului sănătos" al jocurilor studiate. Aceasta diferă de atitudinea mai neutră şi mai puţin implicată a sociologiei şi a psihologiei sociale. Psihiatria îşi rezervă dreptul să spună „O clipă!", ceea ce celelalte discipline nu îşi pot permite. Analiza tranzacţională este o ramură a psihiatriei sociale, iar analiza jocurilor este un aspect special al analizei tranzacţionale.

Analiza practică a jocurilor studiază cazuri speciale care apar în situaţii specifice. Analiza teoretică a jocurilor încearcă să abstractizeze şi să generalizeze caracteristicile diferitelor jocuri, aşa încât ele să poată fi recunoscute independent de conţinutul lor verbal de moment şi de matricea lor culturală. Analiza teoretică a jocului „Dacă nu erai tu", Tipul Marital, de exemplu, ar trebui să enumere caracteristicile acestui joc în aşa fel încât să poată fi recunoscut cu tot atâta uşurinţă într-un sat din jungla Noii Guinee, ca şi într-un şopron din Manhattan, indiferent dacă este vorba de o petrecere de nuntă ori de probleme financiare legate de cumpărarea unei undiţe pentru nepoţi şi indiferent de cât sunt de bruşte sau subtile mutările, în funcţie de gradele admisibile de sinceritate între soţ şi soţie.

Răspândirea jocului într-o societate dată ţine de sociologie şi antropologie. Analiza jocului, ca parte a psihiatriei sociale, este

interesată doar de descrierea jocului atunci când el apare, indiferent de frecvenţa cu care apare. Această deosebire nu este completă, este doar analogă cu deosebirea dintre sănătatea publică şi medicina internă; prima se ocupă de răspândirea malariei, în timp ce cea de-a două studiază cazuri de malarie aşa cum apar ele – în junglă sau în Manhattan.

În momentul de faţă schema dată mai jos a fost considerată drept cea mai folositoare în analiza teoretică a jocului. Ea va fi perfecţionată desigur, pe măsură ce se vor acumula cunoştinţe noi. Prima cerinţă este să se recunoască faptul că o anumită succesiune de manevre îndeplineşte criteriul unui joc. Sunt astfel colectate cât mai multe mostre de joc. Trăsăturile semnificative ale colecţiei sunt izolate. Anumite aspecte se dovedesc a fi esenţiale. Acestea sunt apoi clasificate în rubrici care trebuie să fie cât se poate de semnificative şi instructive în condiţiile cunoaşterii curente. Analiza se face din punctul de vedere al persoanei – în acest caz, d-na White.

Teză. Aceasta este o descriere generală a jocului, incluzând succesiunea imediată de evenimente (nivelul social) şi informaţii despre mediul lor psihologic, evoluţia şi semnificaţia (nivelul psihologic). În cazul jocului „Dacă nu erai tu", Tipul Marital, se vor folosi detaliile deja cunoscute. De acum înainte ne vom referi la acest caz prin prescurtarea DNET.

Antiteză. Presupunerea că o anumită succesiune constituie un joc este cu titlu de încercare până când este validată existenţa ei. Această validare este îndeplinită prin refuzul de a juca sau prin minimizarea recompensei. Şi atunci, acela care este denumit „el" va face eforturi şi mai mari pentru a continua jocul. În faţa refuzului categoric de a juca sau a unei subminări reuşite, el va intra într-o stare numită „disperare" care seamănă în anumite privinţe cu deprimarea, dar de care diferă semnificativ. Este mai acută şi conţine elemente de frustrare şi confuzie. Se poate manifesta, de exemplu, printr-un plâns nedumerit. Într-o situaţie de terapie reuşită, acesta poate fi înlocuit de un râs amuzat, presupunând o dumirire de Adult: „Iar o iau de la capăt!" Astfel, disperarea este o problemă ce ţine de Adult, în timp ce deprimarea este caracteristică aspectului de Copil. Din fericire, entuziasmul sau un interes viu faţă de ceea ce se întâmplă în jur este opusul deprimării, râsul este opusul disperării. De aici rezultă atractivitatea analizei jocului terapeutic.

Antiteza faţă de DNET este legalitatea. Atâta timp cât soţul impune restricţii, jocul poate continua. Dacă în loc să spună „Nu cumva să îndrăzneşti!" ar zice „Dă-i drumul!", fobiile ascunse sunt date în vileag şi soţia nu i se mai poate împotrivi, aşa cum am demonstrat în cazul d-nei White.

Pentru a înţelege bine un joc, trebuie cunoscută antiteza şi demonstrate în practică rezultatele.

Ţel. Acesta enunţă pur şi simplu scopul general al jocului. Uneori există alternative. Scopul DNET poate fi enunţat ca fiind ori de liniştire („Nu este pentru că nu încerc, ci pentru că nu mă lasă") ori de revendicare („Nu este pentru că nu încerc, ci pentru că el mă trage înapoi"). Funcţia de liniştire este mai uşor de clarificat şi este mai compatibilă cu nevoia de siguranţă a soţiei, deci DNET are, judecat din perspectivă simplistă, scop de liniştire.

Roluri. Aşa cum am amintit, stările de ego nu sunt roluri, ci fenomene. Ca urmare, într-o descriere formală stările de ego trebuie diferenţiate de roluri. Jocurile se pot descrie ca jucându-se la două, trei sau mai multe mâini etc, în funcţie de numărul de roluri oferite. Uneori starea de ego a fiecărui jucător corespunde rolului său, alteori nu corespunde.

DNET este un joc la două mâini şi pentru el este nevoie de o soţie pusă sub interdicţie şi de un soţ dominator. Soţia îşi poate juca rolul fie ca un Adult prudent („Cel mai bine este să fac ce îmi spune") sau ca un Copil cu toane. Soţul dominator poate să se menţină într-o stare de ego de Adult („Cel mai bine este să faci ce îţi spun") sau să alunece spre o stare de Părinte („Să faci ce-ţi spun eu").

Dinamică. Există alternative în enunţarea forţelor psihodinamice care se află în spatele fiecărui caz al jocului. Totuşi, de obicei se poate selecta un concept psihodinamic singular care defineşte situaţia clar şi concis. Astfel, DNET este cel mai bine descris ca provenind din surse fobice.

Exemple. De vreme ce este recomandabil să se studieze originile jocului în copilărie, sau prototipurile lui datând din copilărie, pentru a face o descriere formală, trebuie căutate elemente analoge. Întâmplarea face că DNET este jucat cu aceeaşi frecvenţă de copii ca şi de adulţi, astfel încât versiunea jocului copiilor este la fel cu cea a adulţilor, cu deosebirea că soţul care impune interdicţiile este înlocuit de părintele real.

Paradigmă Tranzacţională. Este prezentată analiza tranzacţională a unei situaţii tipice, dându-se atât nivelul social cât şi cel

psihologic al unei tranzacţii ulterioare lămuritoare. În forma lui cea mai spectaculoasă, DNET la nivel social este un joc Părinte-Copil.

D-l White: „Stai acasă şi ai grijă de casă."

D-na White: „Dacă n-ai fi tu, aş putea ieşi să mă distrez".

La nivelul psihologic (contractul de căsătorie ulterior) relaţia este Copil-Copil şi cu totul diferită.

D-l White: „Trebuie să fii aici mereu când ajung eu acasă. Mi-e groază să nu fiu părăsit"

D-na White:„Am să fiu aici dacă mă ajuţi să trec peste stările de teamă".

Cele două niveluri sunt ilustrate în Figura 1.

Mutări. Mutările unui joc corespund în mare mângâierilor dintr-un ritual. Ca în orice joc, jucătorii devin tot mai experţi cu cât câştigă mai multă experienţă. Sunt eliminate mutările fără rost, fiecare mutare conţinând o semnificaţie tot mai completă. „Prieteniile frumoase" se bazează adesea pe faptul că jucătorii îşi fac complimente cu parcimonie, dar cu satisfacţie, astfel că se obţine un profit maxim cu minimum de efort din jocurile pe care le joacă unul cu celălalt. Pot fi trecute sub tăcere anumite mutări concesive, de precauţie sau intermediare, conferind relaţiei un grad ridicat de eleganţă. Efortul economisit astfel din manevre defensive poate

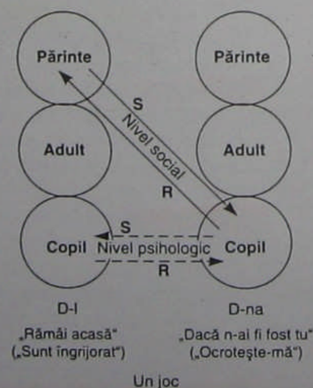


Figura 7 – *Un joc „Dacă n-ai fi fost tu"*

fi dirijat spre înflorituri ornamentale care pot aduce satisfacţii atât părţilor implicate în relaţie, cât şi privitorilor. Studentul constată că există un număr minim de mutări esenţiale avansării jocului, acestea putând fi enunţate în protocol. Jucătorii individuali vor înfrumuseţa sau vor multiplica aceste mutări de bază în funcţie de nevoi, talente sau dorinţe. Cadrul jocului DNET este următorul:

(1) Ordin-Supunere („Stai acasă" – „Bine")

(2) Ordin-Protest („Stai din nou acasă" – „Dacă n-ai fi fost tu")

Avantaje. Avantajele generale ale jocului constau în funcţiile de mângâiere, iar stabilitatea psihologică este consolidată prin confirmarea poziţiei. Aşa cum am mai menţionat, mângâierea poate lua diferite forme, astfel încât *avantajul biologic* al jocului poate fi enunţat în termeni tactili. Astfel, rolul soţului în DNET aminteşte de un dos de palmă (total diferit ca efect de o palmă, care reprezintă o umilire directă), iar răspunsul soţiei este ceva asemănător cu un şut în fluierul piciorului. Astfel, câştigul biologic al jocului DNET derivă din schimbul beligeranţă-arţag: un mod dureros, dar aparent eficient de menţinere a sănătăţii ţesuturilor nervoase.

Confirmarea poziţiei soţiei – „Toţi bărbaţii sunt tirani" – reprezintă *avantajul existenţial.* Această poziţie este o reacţie la nevoia de capitulare care este inerentă fobiilor, o demonstraţie a structurii coerente care stă la baza tuturor jocurilor. Declaraţia pe larg ar fi: „Dacă m-aş duce singură în lume, aş fi copleşită de tentaţia de a capitula; dar acasă nu capitulez: el mă forţează, ceea ce dovedeşte ca toţi bărbaţii sunt tirani". Ca urmare, acest joc este jucat de obicei de femei care suferă din cauza sentimentelor de irealitate, ceea ce semnifică dificultatea în a pune Adultul din personalitatea lor să ţină sub control situaţii în care există tentaţii puternice. Elucidarea în detaliu a acestor mecanisme ţine mai degrabă de psihanaliză decât de analiza jocurilor. În analiza jocurilor, produsul final este frământarea principală.

Avantajul psihologic intern al jocului îl constituie efectul său direct asupra economiei psihice (libido). În DNET capitularea acceptată social în faţa autorităţii soţului împiedică femeia să încerce spaime neurotice. În acelaşi timp, ea satisface nevoi masochiste, în cazul în care acestea există, folosind masochismul nu în sensul renunţării la dorinţele proprii, ci în înţelesul lui clasic de excitare sexuală în situaţii de privaţiune, umilire sau durere. Adică, privaţiunea şi dominarea o excită.

IMG_4813 (1600x1200x16M jpeg)

Avantajul psihologic extern constă în evitarea situaţiilor provocatoare de frică prin jucarea jocului. Acesta este evident în mod special în DNET, unde este motivaţia esenţială: supunându-se restricţiilor soţului, soţia evită situaţiile publice de care se teme.

Avantajul social intern este desemnat prin numele jocului aşa cum este el jucat în cercul intim al individului. Prin supunerea ei, soţia câştigă privilegiul de a spune: „Dacă n-ai fi fost tu". Aceasta o ajută să-şi structureze timpul pe care trebuie să şi-l petreacă cu soţul ei; în cazul d-nei White, nevoia aceasta de structură era deosebit de mare din cauza lipsei altor probleme care s-o intereseze, mai ales înainte de apariţia copiilor şi după ce copiii au crescut. Între aceste două momente, jocul a fost jucat cu intensitate redusă şi mai rar, deoarece copiii şi-au îndeplinit funcţia de a structura timpul părinţilor lor şi au generat o versiune şi mai larg acceptată a DNET, versiunea gospodinei ocupate. Faptul că în America tinerele mame sunt într-adevăr adesea foarte ocupate nu schimbă analiza acestei variante. Analiza jocurilor încearcă doar să răspundă fără rele intenţii la această problemă: dat fiind faptul că o femeie tânără este ocupată, cum poate valorifica ea această stare de lucruri pentru a obţine o compensaţie?

Avantajul social extern este desemnat prin folosirea situaţiei în contacte sociale externe. În cazul jocului „Dacă n-ai fi fost tu", numit după cum îi spune soţia soţului ei, există o transformare în formula de petrecere a timpului „Dacă n-ar fi fost el" folosită atunci când se întâlneşte cu prietenele ei la cafeaua de dimineaţă. Se arată din nou influenţa jocurilor în selectarea companiei sociale. Noua vecină invitată la cafeaua de dimineaţă este îndemnată să joace „Dacă n-ar fi fost el". Dacă joacă aşa cum trebuie, ea va deveni o prietenă dragă a celorlalte, restul venind de la sine. Dar dacă refuză să joace şi se înverşunează să-şi laude soţul, nu va rămâne mult timp alături de celelalte. Ar fi ca şi cum ar refuza în mod repetat să bea la petreceri, ceea ce, în multe cercuri, ar duce la eliminarea ei treptată de pe listele cu musafiri.

Acest aspect completează analiza trăsăturilor formale ale DNET. Pentru a merge cu clarificarea mai departe ar trebui consultată analiza jocului „De ce nu – Da, Dar", care este jocul cel mai frecvent întâlnit în adunări sociale, întruniri de comitet şi grupuri de psihoterapie.

3. CUM S-AU NĂSCUT JOCURILE

Din punctul de vedere actual, creşterea copiilor poate fi privită ca un proces educaţional în cadrul căruia copilul este învăţat ce jocuri să joace şi cum să le joace. El mai este învăţat şi proceduri, ritualuri şi formule de petrecere a timpului corespunzătoare poziţiei sale în cadrul social local, dar acestea sunt mai puţin semnificative. Cunoştinţele şi priceperile lui în materie de proceduri, ritualuri şi formule de petrecere a timpului determină înlesnirile ce vor fi disponibile pentru el, celelalte condiţii fiind egale; jocurile lui, însă, stabilesc cum se va folosi el de acele înlesniri, precum şi deznodământul situaţiilor pentru care este potrivit. Ca elemente ale scenariului său, sau ale planului vieţii sale inconştiente, jocurile lui preferate determină şi ele destinul său fundamental (celelalte condiţii fiind din nou egale): deznodământul căsniciei şi carierei lui, precum şi împrejurările morţii sale.

Atunci când părinţii conştiincioşi acordă o mare atenţie felului în care îi învaţă pe copiii lor proceduri, ritualuri şi formule de petrecere a timpului potrivite cu situaţia lor socială şi cu aceeaşi grijă aleg şcoli, colegii şi biserici unde vor fi cimentate învăţăturile lor, ei au tendinţa să scape din vedere problema jocurilor care formează structura de bază a dinamicii emoţionale a fiecărei familii şi pe care copiii le învaţă trecând prin experienţe semnificative în viaţa lor de zi cu zi, începând cu primele luni. Mii de ani s-au discutat probleme legate de aceasta, de o manieră generală, nesistematică şi au existat câteva încercări de abordare mai metodică în literatura ortopsihiatrică modernă; dar fără conceptul de joc nu există prea multe posibilităţi de investigaţie solidă. Până în prezent, teoriile de psihodinamică individuală internă nu au putut rezolva mulţumitor problemele relaţiilor umane. Există situaţii tranzacţionale care au nevoie de o teorie de dinamică socială ce nu se poate alcătui doar din luarea în considerare a motivaţiilor individului.

Deoarece sunt încă destul de puţini specialişti foarte buni în psihologia şi psihiatria copilului care să fie specialişti şi în analiza jocurilor, există doar observaţii sporadice privind geneza jocurilor. Din fericire, următorul episod a avut loc în prezenţa unui foarte bun specialist în analiza tranzacţională.

Tanji, în vârstă de 7 ani, a cerut voie să se ridice de la masă invocând o durere de stomac. Părinţii i-au sugerat să stea puţin

întins. Frățiorul lui, Mike, în vârstă de 3 ani, spuse atunci și el: „Și pe mine mă doare stomacul", evident neavând nimic. Tatăl lui se uită puțin la el, apoi răspunse: „Doar nu vrei să intri și tu în jocul ăsta, nu-i așa?" La care Mike izbucni în râs și zise: „Nu!".

Dacă scena s-ar fi petrecut într-o familie de maniaci în privința mâncării, Mike ar fi fost trimis urgent la culcare de către părinții lui alarmați. Dacă el împreună cu ei ar fi repetat scena de mai multe ori, s-ar fi putut anticipa că acest joc ar fi devenit parte din caracterul lui Mike, așa cum se întâmplă adesea dacă părinții cooperează. Ori de câte ori el ar fi fost invidios pe un privilegiu acordat unui concurent, s-ar fi prefăcut bolnav ca să obțină și el niște privilegii. Și atunci, tranzacția ulterioară ar fi fost formată din: (nivel social) „Nu mă simt bine" + (nivel psihologic) „Trebuie să-mi acordați și mie un privilegiu". Dar Mike a fost salvat de la o carieră atât de ipohondră. Poate că soarta lui are să fie mai rea, dar nu despre asta e vorba acum. Este vorba despre faptul că un joc *in statu nascendi* a fost întrerupt aici, de întrebarea tatălui și de faptul că băiatul a recunoscut sincer că ceea ce propusese el era un joc.

Acest exemplu dovedește destul de clar că jocurile sunt inițiate absolut deliberat de copiii mici. După ce ajung să fie niște tipare fixe de stimul și răspuns, originea lor se pierde în negura timpului, iar natura lor ulterioară devine confuză în ceața socială. Însă ambele pot fi clarificate numai prin niște proceduri corespunzătoare: originea – printr-o formă de terapie analitică, iar aspectul ulterior – prin antiteză. Experiența clinică repetată urmând aceste linii arată limpede că jocurile au o natură imitativă și că, inițial, ele sunt puse la cale de aspectul Adultului (neopsihic) din personalitatea copilului. Dacă starea de ego Copil poate fi trezită în jucătorul matur, atunci aptitudinea psihologică a acestui segment (aspectul Adultului al stării de ego Copil) este atât de suprinzătoare, iar priceperea în manipularea celorlalți este atât de mult de invidiat, încât în limbaj comun se numește „profesorul" (de Psihiatrie). Deoarece în grupurile de psihoterapie care se concentrează pe analiza jocului, una dintre procedurile cele mai sofisticate este căutarea micului „profesor" în fiecare pacient, acele peripeții timpurii în alcătuirea jocurilor între vârstele de doi și opt ani sunt ascultate de toată lumea de față cu fascinație – doar să nu fie tragice jocurile – cu bucurie și chiar cu veselie, la care pacientul se poate alătura cu auto-apreciere și mulțumire de sine justificată.

Odată ce el este capabil să facă acest lucru, este pe calea cea bună să se dezbare de ceea ce poate fi un prost și nefericit obicei de care se poate foarte bine lipsi.

Acestea sunt motivele pentru care se face întotdeauna o încercare de a descrie prototipul din copilăria mică sau mai mare atunci când se face descrierea formală a unui joc.

4. FUNCȚIA JOCURILOR

Deoarece în viața de zi cu zi este atât de puțin loc pentru intimitate și pentru că unele forme de intimitate (mai ales dacă este intensă) sunt imposibile din punct de vedere psihologic pentru majoritatea oamenilor, cea mai mare parte a timpului din viața socială serioasă este ocupată de jocuri. Așadar, jocurile sunt atât necesare cât și plăcute, singura problemă de discutat fiind dacă jocurile pe care le practică un individ îi oferă acestuia cea mai bună recompensă. În acest context ar trebui să amintim că trăsătura esențială a unui joc este punctul său culminant sau apogeul. Funcția principală a mutărilor preliminare este să pregătească terenul pentru acest apogeu, dar ele sunt adesea menite să aducă maximum de satisfacție la fiecare pas, ca un fel de produs secundar. Astfel, în „Schlemiel" (a face dezordine și apoi a-și cere scuze), apogeul, ca și scopul jocului, este să obții iertarea cerând scuze; răsturnarea paharelor și a scrumierelor este singurul pas care duc la aceasta, dar fiecare încălcare a ordinii dă câte o satisfacție proprie. Distracția rezultată în urma răsturnării paharelor nu face din acest fapt un joc în sine. Scuza este stimulul critic care duce la deznodământ. Altfel, răsturnarea paharelor n-ar fi decât un procedeu distructiv, poate un act distractiv de delincvență.

Jocul „Alcoolic" este asemănător: indiferent de originea fiziologică, dacă are vreo origine, a nevoii de a bea, în termeni de analiză a jocului, actul de a bea nu este decât o mutare într-un joc care este jucat cu cei din jur. Băutura poate produce o plăcere, dar nu aceasta este esența jocului. Acest lucru este demonstrat în Varianta „Alcoolicul pe sec" care presupune aceleași mutări și duce la același apogeu ca și jocul obișnuit, dar se joacă fără nici o sticlă.

Dincolo de funcția lor socială în structurarea cu folos a timpului, există anumite jocuri care sunt extrem de necesare pentru păstrarea sănătății anumitor indivizi. Stabilitatea psihică a acestora este atât

IMG_4815 (1600x1200x16M jpeg)

de precară și starea lor este atât de greu menținută în echilibru, încât a-i lipsi de jocurile lor ar însemna să-i aduci la o disperare ireversibilă și chiar la psihoză. Astfel de oameni vor lupta din greu împotriva oricărei mutări antitetice. Acest lucru este adesea constatat în căsnicii în care îmbunătățirea stării psihice a unuia dintre soți (de exemplu, renunțarea la jocuri distructive) duce la deteriorarea rapidă a stării celuilalt soț, pentru care jocurile erau de importanță capitală în menținerea echilibrului. Iată de ce este necesară prudența în analiza jocurilor.

Din fericire, recompensele intimității fără jocuri – care sunt sau ar trebui să fie forma cea mai desăvârșită a existenței umane – sunt atât de mari încât chiar și cei cu personalități cu echilibru fragil pot renunța bucuros și fără riscuri la jocurile lor, dacă își găsesc un partener potrivit cu care să stabilească relații mai bune.

Pe o scară mai largă, jocurile constituie componente dinamice și integrale ale vieții inconștiente sau ale scenariului fiecărui individ; ele servesc la umplerea timpului cât acesta așteaptă deznodământul final, acțiunea înaintând simultan. De vreme ce în ultimul act al scenariului este de obicei nevoie fie de o minune, fie de o catastrofă, în funcție de cum e scenariul – constructiv sau distructiv – și jocurile corespunzătoare sunt fie constructive fie distructive. În termeni nepretențioși, se poate presupune ca un individ al cărui scenariu este orientat spre „așteptându-l pe Moș Crăciun" să fie un partener agreabil în jocuri de felul „Sunteți extraordinar, d-le Murgatroyd", în timp ce altcineva, cu un scenariu tragic orientat către „așteptând să se instaleze *rigor mortis*" poate juca jocuri dezagreabile precum „Am pus mâna pe tine, ticălosule".

Trebuie remarcat faptul că folosirea unor termeni colocviali, ca aceia de mai sus, face parte integrantă din analiza jocurilor și aceștia sunt utilizați fără restricții în psihoterapia tranzacțională de grup și la seminarii. Expresia „așteptând să se instaleze *rigor mortis*" provine de la visul unei paciente în urma căruia respectiva persoană a decis să realizeze anumite lucruri „înainte să se instaleze *rigor mortis*". Un pacient făcând parte dintr-un grup mai elevat a remarcat un lucru care i-a scăpat terapeutului: că, de fapt, a-l aștepta pe Moș Crăciun este sinonim cu a aștepta moartea. Deoarece limbajul de toată ziua – colocvial – are o importanță hotărâtoare în analiza jocurilor, vom discuta despre el mai pe larg într-un capitol.

5. CLASIFICAREA JOCURILOR

Majoritatea variabilelor folosite în analizarea jocurilor și a formulelor de petrecere a timpului au fost deja amintite, oricare dintre acestea putând fi folosite în clasificarea sistematică a jocurilor și formulelor. Câteva dintre cele mai distincte clasificări se bazează pe următorii factori:

1. Numărul de jucători: jocuri de doi (Femeia frigidă), jocuri de trei (Luați-vă la ceartă tu și el), jocuri de cinci (Alcoolicul) și jocuri cu nenumărați jucători (De ce nu – da, dar ..).
2. Moneda folosită: cuvinte (Psihiatrie), bani (Datornicul), părți ale corpului (Polichirurgie).
3. Tipuri clinice: isteric (Violatorul), obsesiv-impulsiv (Schlemiel), paranoic (De ce trebuie să mi se întâmple tocmai mie), depresiv (Iar o luăm de la capăt).
4. Zonal: oral (Alcoolicul), anal (Schlemiel), falic (Luați-vă la ceartă – tu și el).
5. Psihodinamic: contrafobic (Dacă n-ai fi fost tu), proiectiv (APP), introiectiv (Psihiatrie).
6. Instinctiv: masochist (Dacă n-ai fi fost tu), sadic (Schlemiel), fetișist (Bărbatul frigid).

În afară de numărul de participanți, este util să mai ținem seama de încă trei variabile cantitative:

1. Flexibilitatea. Unele jocuri – ca Datornicul și Polichirurgia – pot fi jucate corect doar cu un tip de monedă, în timp ce altele – cum sunt cele exhibiționiste – sunt mai flexibile.
2. Tenacitate. Unii participanți renunță mai ușor la jocul lor, alții opun mai multă rezistență.
3. Intensitate. Unii participanți joacă mai relaxat, alții sunt mai încordați și mai agresivi. Jocurile astfel jucate sunt cunoscute ca jocuri ușoare și respectiv dure.

Aceste trei variabile converg pentru a face jocurile calme sau violente. La cei cu tulburări psihice se remarcă adesea o creștere vizibilă, astfel că se poate vorbi de stadii. Un schizofrenic paranoic poate juca inițial un joc ușor relaxat, flexibil de stadiul întâi „Nu-i îngrozitor" și avansează spre un stadiu dur, tenace, inflexibil.

Stadiile unui joc sunt următoarele:

a. Un joc de Gradul I este un joc care este acceptabil din punct de vedere social în cercul agentului.

IMG_4816 (1600x1200x16M jpeg)

b. Un joc de Gradul II este un joc în care nu se înregistrează pierderi iremediabile, permanente, dar pe care jucătorii preferă să-l ascundă de ochii lumii.

c. Un joc de Gradul III este un joc care se joacă permanent şi care se termină la (chirurgie) spital, la tribunal sau la morgă.

Jocurile mai pot fi clasificate şi după oricare dintre factorii specifici discutaţi în cadrul analizei DNET: scopurile, rolurile, avantajele cele mai evidente. Candidatul cel mai probabil pentru o clasificare ştiinţifică, sistematică se bazează poate pe poziţia existenţială; dar, deoarece cunoştinţele în legătură cu acest factor nu sunt suficient de avansate, vom fi nevoiţi să amânăm o astfel de clasificare. În lipsa acesteia, cea mai practică clasificare la ora actuală este probabil cea sociologică. Aceasta va fi folosită în capitolul care urmează.

NOTE

Trebuie să fim recunoscători lui Stephen Potter pentru discuţiile sale pline de umor şi cunoaştere privind manevrele, sau „întâmplările" din situaţiile sociale de zi cu zi[2], şi lui G.H. Mead pentru studiul său de pionerat privind rolul jocurilor în viaţa socială. Acele jocuri care duc la tulburări psihice au fost studiate sistematic la Seminariile de Psihiatrie Socială din San Francisco, încă din 1958, iar acest aspect al analizei jocurilor a fost abordat de curând de T. Szaz. Pentru a înţelege rolul jocurilor în procesul de grup trebuie consultată cartea autorului lucrării de faţă privind dinamica de grup[5].

REFERINŢE

1. Maurer, D.W. *The Big Con.* The Bobs-Merrill Co., New York, 1940.
2. Potter, S. *Theory and Practice of Gamemanship.* Henry Hold & Company, New York, n.d.
3. Mead, G.H. *Mind, Self, and Society.* University of Chicago Press, Chicago, 1934.
4. Szasz, T. *The Myth of Mental Illness.* Harper & Brothers, New York, 1961.
5. Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups.* J.B. [illegible] Montreal, 1963.

INTRODUCERE

Colecţia aceasta este completă (1962), dar sunt descoperite în continuare noi jocuri. Uneori, ceea ce pare a fi o variantă a unui joc deja cunoscut se dovedeşte a fi, după un studiu mai atent, un joc complet nou, iar un joc care pare a fi nou se dovedeşte a fi o variantă a unui joc deja cunoscut.

Părţile separate ale analizelor sunt supuse şi ele schimbării pe măsură ce se acumulează cunoştinţe noi; de exemplu, acolo unde sunt mai multe variante posibile în descrierea dinamicii, explicaţia dată se poate dovedi, mai târziu, să nu fie cea mai concludentă. Totuşi, atât lista de jocuri, cât şi articolele date în analiză sunt potrivite pentru activitatea clinică.

Unele dintre jocuri sunt discutate şi analizate *in extenso*. Altele, care necesită o investigare mai amănunţită, sau sunt neobişnuite, sau a căror semnificaţie este destul de evidentă, sunt doar amintite în treacăt. Cel care este numit „agent" capătă numele de White, în timp ce partenerul lui este numit Black.

Jocurile sunt împărţite pe familii conform situaţiilor în care apar cel mai frecvent: Jocuri din viaţă, Jocuri de căsnicie, Jocuri de petreceri, Jocuri sexuale şi Jocuri din lumea interlopă; urmează apoi o secţiune pentru specialişti, despre Jocuri din cabinetul de consultaţii şi la sfârşit, câteva exemple de Jocuri bune.

1. NOTAŢII

În protocoalele de analiză se vor folosi următoarele notaţii:

Titlu: dacă jocul are o denumire lungă, în text se va folosi o prescurtare corespunzătoare. În prezentările orale se preferă folosirea numelui întreg al jocului şi nu prescurtarea sau acronimul acestuia.

IMG_4817 (1600x1200x16M jpeg)

Teză: aceasta este menționată din nou, cât mai concludent posibil.
Scop: acesta oferă alegerea cea mai semnificativă, în funcție de experiența scriitorului.
Roluri: rolul celui denumit „el", și din punctul de vedere al căruia se discută jocul, se scrie la început cu caractere înclinate.
Dinamică: ca în cazul scopului.
Exemple: (1) oferă o ilustrare a jocului așa cum era jucat în copilărie, prototipul pertinent cel mai ușor de recunoscut. (2) o ilustrare din viața adulților.
Paradigmă: aceasta ilustrează cât mai concis tranzacția sau tranzacțiile critice la niveluri psihologice și sociale.
Mutări: oferă un număr minim de stimuli tranzacționali și răspunsuri tranzacționale așa cum apar ele în practică. Ele pot fi extinse, diluate sau ornamentate nelimitat, în situații diferite.
Avantaje: (1) Psihologice Interne – încearcă să demonstreze prin ce contribuie jocul la stabilitatea psihică internă. (2) Psihologice Externe – încearcă să explice ce situații generatoare de anxietate sau intimități sunt evitate. (3) Sociale Interne – dau expresia caracteristică folosită în cadrul jocului atunci când este jucat cu persoane apropiate. (4) Sociale Externe – dau expresia-cheie folosită în varianta jocului atunci când este jucat în cercul de persoane mai puțin apropiate. (5) Biologice – încearcă să caracterizeze tipul de satisfacție pe care îl oferă jocul celor care îl practică. (6) Existențiale – arată poziția de pe care jocul este jucat cel mai bine.
Variante: denumesc jocurile complementare, aliate și antitetice.

Un joc poate fi corect înțeles numai de pe poziția psihoterapeutului. Oamenii care joacă jocuri distructive obișnuiesc să vină la psihoterapeut mult mai des decât cei care joacă jocuri constructive. De aceea, majoritatea jocurilor care sunt bine înțelese sunt fundamental distructive, dar cititorul trebuie să țină minte că există jocuri constructive jucate de oameni mai norocoși. Și pentru a împiedica trivializarea jocurilor așa cum s-a întâmplat cu mulți termeni psihiatrici, ar trebui să subliniem din nou ceea ce este deja o idee precisă: prin criteriile enumerate mai înainte jocurile trebuie delimitate clar de proceduri, ritualuri, formule de petrecere a timpului, operațiuni, manevre și atitudini care sunt generate de pe diferite poziții. Se joacă un joc de pe o poziție anume, dar o poziție sau atitudinea care îi corespunde nu este un joc.

2. TERMENI COLOCVIALI

Mulți dintre termenii folosiți în această carte provin de la pacienți. Toți acești termeni, dacă sunt folosiți cu susceptibilitate și coordonare, sunt apreciați, înțeleși și agreați de participanții la joc. Dacă vreunul din ei manifestă lipsă de respect, ironia este îndreptată împotriva jocurilor și nu împotriva celor care le joacă. Prima condiție pentru colocvialisme este precizia și dacă ele sună adesea amuzant este tocmai pentru că o nimeresc bine. Așa cum am încercat să demonstrez altădată în legătură cu epitetele colocviale, o pagină întreagă de cuvinte plurisilabice culte nu pot adesea să transmită o informație atât de atotcuprinzătoare precum afirmația că o anumită femeie este o „javră" sau că un anumit bărbat este un „pârlit"[1]. Adevărurile psihologice pot fi spuse în limbaj științific în scopuri academice, dar recunoașterea efectivă a zbuciumului emoțional în practică s-ar putea să necesite un studiu aparte. Așa că preferăm să jucăm „Nu-i așa că-i groaznic" în loc de „verbalizarea agresiunii anale proiectate". Primul dintre cele două nu numai că are un sens și un impact mult mai dinamic, dar este și mai precis. Și de multe ori oamenii se fac bine mai repede în camere luminoase decât în unele cenușii.

REFERINȚE

1. Berne E. „Intuition IV: Primal Images & Primal Judgements". *Psychiatric Quarterly*. 29:634-658, 1955.

CAPITOLUL ȘASE

JOCURI DIN VIAȚĂ

Toate jocurile au o influență importantă și probabil decisivă asupra destinelor jucătorilor, în condiții sociale obișnuite: dar unele dintre ele oferă mai multe șanse decât altele în cariere de-o viață și e mai probabil să implice observatori relativ nevinovați. Acest grup de jocuri poate fi numit Jocuri din viață. Ele cuprind: „Alcoolicul", „Datornicul", „Dă-mi un șut", „Te-am prins, ticălosule", „Uite ce-am făcut din cauza ta" și variantele lor principale. Pe de-o parte, ele se înrudesc cu jocurile de căsnicie, iar pe de alta cu cele din lumea interlopă.

1. *ALCOOLICUL*

Teză. În analiza jocului nu există ceea ce se numește alcoolism sau „un alcoolic", dar există un rol care se numește Alcoolicul într-un anume tip de joc. Dacă ceea ce determină căderea în meteahna beției este o anomalie fiziologică sau biochimică și această problemă este destul de discutabilă – atunci studiul lui ține de domeniul medicinei interne. Analiza jocului urmărește ceva cu totul diferit – tipurile de tranzacții sociale care sunt legate de asemenea excese. De aici și jocul „Alcoolicul".

În formulă completă, el se joacă în cinci, deși rolurile pot fi condensate astfel încât se poate începe și se poate încheia în doi. Rolul principal este jucat de Alcoolic – adică White.

Principalul rol de sprijin este acela al Persecutorului, de obicei jucat de un reprezentat al sexului opus, adesea celălalt soț. Al treilea rol este acela al Salvatorului, jucat de obicei de cineva de același sex, adesea bunul doctor de familie pe care îl preocupă

soarta pacientului și de asemenea, problemele beției. În situația clasică, doctorul reușește să lecuiască pacientul de darul beției. După ce White a reușit să nu mai bea alcool timp de șase luni, cei doi se felicită reciproc. În ziua următoare White este găsit căzut într-un șanț.

Al patrulea rol este cel al Fraierului, sau al Momâii. În literatură, acesta este jucat de vânzătorul de la magazinul alimentar care îi deschide credit lui White, îi dă un sandwich și poate o cafea, fără să-l persecute sau să încerce să-l salveze. În viață, acesta este jucat mai mult de mama lui White, care îi dă bani și adesea îl compătimește pentru că nevasta lui nu îl înțelege. În acest aspect al jocului, White este pus să dea socoteală într-un mod plauzibil, în legătură cu nevoia de bani – printr-un proiect în care amândoi au pretenția că cred, deși ei știu pe ce va cheltui el de fapt cea mai mare parte din bani. Uneori, Fraierul se strecoară într-un alt rol care este de ajutor, dar nu esențial: „băiatul bun" care oferă ajutor fără măcar să i-l fi cerut cineva; „Hai cu mine să bem una mică (și o să o iei mai repede la vale)".

Slujitorul de profesie în toate jocurile cu alcoolici este barmanul sau chelnerul care servește băutura. În jocul „Alcoolicul" el joacă cel de-al cincilea rol, „Omul de legătură", sursa directă de aprovizionare care și înțelege limbajul bețivilor și care, într-un fel, este persoana cea mai semnificativă în viața oricărui împătimit. Diferența dintre omul de legătură și ceilalți participanți la joc este aceeași ca între profesioniști și amatori în orice joc: profesionistul știe când să se oprească. La un anumit moment, un barman priceput refuză să-l mai servească pe Alcoolic care rămâne astfel fără resurse dacă nu dă peste un Om de legătură mai înțelegător.

În faza inițială a „Alcoolicului", nevasta poate juca toate cele trei roluri de sprijin: la miezul nopții – Fraierul, dezbrăcându-l, făcându-i cafea și lăsându-l s-o bată; dimineața – Persecutorul, beștelindu-l pentru meteahna lui; seara – Salvatorul, implorându-l să se dezbare de meteahnă. În faze mai avansate, uneori din cauza degradării organice, Persecutorul și Salvatorul pot fi eliminați, dar pot fi tolerați dacă acceptă să fie surse de aprovizionare. White va merge la Mission House și astfel va fi salvat dacă poate obține acolo o masă gratuită; sau să suporte o dojană – de la un amator sau un profesionist – atâta timp cât poate obține ajutor de vreun fel după aceea.

Experienţa actuală indică faptul că *punctul culminant* în "Alcoolic" (aşa cum se întâmplă în toate jocurile) rezultă din aspectul căruia cercetătorii îi acordă cea mai mică atenţie. În analiza acestui joc, băutul ca fapt este doar o plăcere întâmplătoare, cu avantaje suplimentare, procedura ducând până la punctul culminant real, care este mahmureala. La fel se întâmplă şi în Schlemiel; o debandadă care atrage cel mai mult atenţia nu este decât o cale dătătoare de plăcere pentru ca White să obţină maximul – adică iertarea din partea lui Black.

Pentru Alcoolic, mahmureala nu este atât suferinţă fizică, pe cât zbucium psihologic. Cele două formule preferate de petrecere a timpului sunt „Martini" (câte feluri de băuturi şi cum au fost combinate) şi „A doua zi de dimineaţă" (Stai să-ţi spun cum e cu mahmureala mea). „Martini" se joacă, în bună parte, de cei care beau împreună cu alţii; mulţi alcoolici preferă o formulă dură psihologică de „A doua zi de dimineaţă", iar organizaţii precum A.A. (Alcoolicii anonimi) le oferă posibilităţi nelimitate pentru aceasta.

Ori de câte ori un pacient vine la psihiatru după un chef, el se beşteleşte de unul singur; psihiatrul nu-i spune nimic. Mai târziu, povestind într-o şedinţă de terapie de grup despre vizitele acestea, White a spus cu satisfacţie îmbufnată că psihiatrul l-a mustrat astfel, de fapt. Interesul principal în conversaţia multor alcoolici aflaţi sub terapie nu este faptul că beau – care este ca o scuză, cel mult, faţă de persecutorii lor – ci suferinţa imediată de după (aceea). Obiectul de tranzacţie – băutul – pe lângă plăcerea personală pe care o aduce, creează o situaţie în care Copilul poate fi dojenit aspru nu numai de Părintele interior, ci şi de orice feţe părinteşti aflate prin apropiere care sunt destul de interesate să fie îndatoritoare. Ca urmare, terapia acestui joc trebuie să se axeze nu pe băut, ci pe a doua zi de dimineaţă, pe auto-indulgenţa în auto-flagelare. Există totuşi un tip de băutor de categorie grea care nu suferă de mahmureală, dar astfel de indivizi nu fac parte din categoria de faţă.

Mai există un joc – „Alcoolicul pe sec" – în care White trece prin procesul degradării sociale şi financiare fără o sticlă, făcând aceeaşi succesiune de mutări şi presupunând existenţa aceleiaşi distribuţii cu personaje de sprijin. Şi în acest caz, momentul crucial este a doua zi de dimineaţă. Într-adevăr, asemănarea dintre „Alcoolicul pe sec" şi „Alcoolicul" obişnuit subliniază că ambele sunt jocuri; de exemplu, procedura de a fi concediat dintr-un serviciu este aceeaşi în ambele cazuri. „Dependentul" este

asemănător cu „Alcoolicul", dar este mai sinistru, mai dramatic, mai de senzaţie şi mai rapid. În societatea noastră, cel puţin, el se sprijină mai mult pe Persecutorul gata oricând la datorie, cu Fraieri şi Salvatori puţini şi rari, iar Omul de legătură jucând un rol mult mai important.

Există nenumărate organizaţii implicate în jocul „Alcoolicul", unele naţionale, altele internaţionale ca zonă de acţiune, altele care activează pe plan local. Multe dintre ele publică reguli pentru joc. Aproape toate explică cum să fie jucat rolul Alcoolicului: se bea ceva înainte de micul dejun, se cheltuie bani alocaţi altor scopuri etc. Ele mai explică şi care este funcţia Salvatorului. Organizaţia Alcoolicii Anonimi, de exemplu, continuă să joace jocul real, dar se concentrează pe ideea de a-l determina pe Alcoolic să preia rolul Salvatorului. Sunt preferaţi foşti Alcoolici pentru că aceştia ştiu cum se desfăşoară jocul şi sunt astfel mai calificaţi ca să joace rolul de sprijin, mai bine decât alţii care nu au mai jucat acest rol niciodată. S-au întâlnit cazuri când organizaţia Alcoolicii Anonimi a rămas fără Alcoolici, care să-i justifice funcţionarea; de aceea, membrii ei s-au văzut nevoiţi să înceapă iar să bea pentru că altfel nu mai puteau să continue jocul în lipsa unor oameni pe care să-i salveze.

Mai există şi organizaţii care au ca scop perfecţionarea lotului celorlalţi jucători. Unele fac presiuni asupra soţului/soţiei Alcoolicului ca să treacă de la rolul de Persecutor la cel de Salvator. Cea care pare să se apropie cel mai mult de tratamentul ideal se ocupă de odraslele adolescente ale alcoolicilor; aceşti tineri sunt încurajaţi să se rupă de joc şi nu doar să-şi schimbe rolul.

Cura psihologică a unui alcoolic constă mai curând în a-l determina să nu mai joace jocul, decât să treacă pur şi simplu de la un rol la altul. În unele cazuri acest lucru a fost posibil, deşi este greu să găseşti altceva pentru Alcoolic decât continuarea jocului. Deoarece Alcoolicul se teme de intimitate, de cele mai multe ori, înlocuitorul ar trebui să fie un alt joc şi nu doar o relaţie care să nu facă parte dintr-un joc. Adesea, aşa-zişii alcoolici vindecaţi nu sunt o companie prea stimulativă din punct de vedere social; este posibil ca viaţa să nu li se pară prea interesantă şi ca ei să fie tentaţi să se întoarcă la vechile lor proaste obiceiuri. Criteriul pe care se bazează o cură prin joc este ca fostul Alcoolic să poată bea cu măsură în societate, fără să se pună în pericol. Obişnuita „abstinenţă totală" nu este pe placul analistului jocului.

Din descrierea acestui joc rezultă că pentru Salvator există ispita de a juca „Eu încerc doar să te ajut”, pentru Persecutor, să joace „Uite ce mi-ai făcut”; iar pentru Fraier* , să interpreteze „Bunul Joe”. O dată cu amploarea pe care a luat-o mişcarea de salvare, organizaţiile popularizând ideea că alcoolismul este o boală, alcoolici au fost învăţaţi să joace „Piciorul de lemn”. Legea, care este interesată îndeaproape de astfel de oameni, tinde să încurajeze în prezent această idee. Accentul s-a mutat de la Persecutor la Salvator, de la „Sunt un păcătos” la „La ce te aşteptai de la un om bolnav?” (o parte a curentului din gândirea modernă care se îndepărtează de religie şi se apropie de ştiinţă). Dintr-un punct de vedere existenţial, trecerea aceasta este discutabilă, iar dintr-un punct de vedere practic, ea pare să fi făcut prea puţin pentru a reduce nivelul vânzărilor de băuturi către băutorii înrăiţi. Cu toate acestea, pentru majoritatea, organizaţia Alcolicii Anonimi este cea mai bună iniţiere în terapia delăsării de sine.

Antiteză: După cum se ştie, „Alcoolic” se joacă dur şi renunţarea este dificilă. A existat un caz în care o alcoolică dintr-un grup de terapie a participat pentru scurt timp până când a considerat că ştia suficient despre alţi membri pentru a-şi continua jocul. Atunci le-a cerut celorlalţi să spună ce credeau despre ea. Pentru că avusese un comportament agreabil faţă de ei, diferiţi membri au spus lucruri frumoase despre ea, dar ea a protestat: „Nu asta vreau de la voi. Vreau să-mi spuneţi ceea ce credeţi cu adevărat despre mine.” I-a lămurit că voia să audă de la ei observaţii critice. Celelalte femei au refuzat să o critice, motiv pentru care ea s-a întors acasă şi i-a spus soţului ei că dacă o să o mai vadă vreodată că bea, ori să divorţeze de ea, or s-o interneze într-un spital. El i-a dat asigurări că aşa va face şi chiar în acea seară ea s-a îmbătat, iar el a internat-o într-un sanatoriu. În acest caz, ceilalţi membri ai grupului au refuzat să joace rolul Persecutorului pentru care i-a desemnat White; ea nu a suportat această atitudine antitetică, în ciuda eforturilor tuturor de a-i consolida părerea pe care şi-o formase deja, indiferent care ar fi fost aceea. Acasă, ea a găsit pe cineva care era dispus să joace rolul cerut de ea.

În alte cazuri totuşi, pare să fie posibilă pregătirea pacientului suficient încât să se poată renunţa la joc şi pentru a încerca o

*În argoul interlop „Fraier” însemna odată *mulţumitor*, sau *satisfăcător*, mai târziu a ajuns să desemneze un „porumbel”.

adevărată cură socială în care terapeutul refuză să joace şi rolul Persecutorului, şi al Salvatorului. Din punct de vedere terapeutic, este nepotrivit în aceeaşi măsură ca el să joace rolul Fraierului, permiţându-i pacientului său să-şi ignore obligaţiile de ordin financiar sau pe cele zilnice. Procedura terapeutică potrivită din punct de vedere tranzacţional este, după o apreciere preliminară temeinică, să se adopte o poziţie contractuală de Adult şi să se refuze asumarea oricărui rol, în speranţa că pacientul va fi capabil să accepte nu numai să se abţină de la băut, dar şi să mai participe la acest joc. Dacă nu este în stare de aceste lucruri, cel mai bine este să fie dat în grija unui Salvator.

Antiteza este cu atât mai dificilă, pentru că băutorul înrăit este privit în ţările occidentale ca obiect de critică, îngrijorare sau generozitate, iar cineva care refuză să joace oricare dintre aceste roluri tinde să stârnească indignarea publică. O abordare mai raţională se poate dovedi mai neliniştitoare pentru Salvatori decât pentru Alcoolic, uneori cu consecinţe nefericite asupra terapiei. Într-un anume caz clinic, un grup de lucrători s-a arătat foarte interesat de jocul „Alcoolicul” şi a încercat să facă adevărate cure mai degrabă întrerupând jocul decât salvând pacienţii. Îndată ce s-a aflat acest lucru ei au fost blocaţi de comitetul laic care susţinea financiar clinica şi nici unul dintre ei nu a mai fost solicitat vreodată să ajute la tratarea acestor pacienţi.

Variante: Un episod interesant din jocul „Alcoolic” se numeşte „Un păhărel”. Acesta a fost descoperit de un student la psihiatrie industrială. White şi nevasta lui (un Persecutor ne-băutor) ies la un picnic cu Black şi nevasta lui (amândoi Fraieri). White le spune soţilor Black: „Hai să bem un păhărel!” Dacă beau un păhărel, White găseşte de cuviinţă să bea patru sau cinci. Jocul este dat în vileag dacă soţii Black refuză. După legile băutului, White se consideră atunci insultat şi îşi va căuta pentru picnicul următor nişte parteneri mai dornici să coopereze. Ceea ce la nivel social pare să fie generozitate de Adult, la nivel psihologic este un act de insolenţă, prin care aspectul Copil din personalitatea lui White obţine indulgenţa de Părinte din partea lui Black care este mituit pe faţă, chiar sub nasul d-nei White al cărei protest este astfel anihilat. De fapt, tocmai din cauză că nu este capabilă să protesteze, d-na White consimte la tot aranjamentul pentru că este la fel de nerăbdătoare ca jocul să continue, şi ea să joace rolul Persecutorului, pe cât este dl White cu rolul

IMG_4821 (1600x1200x16M jpeg)

Alcoolicului. Nu sunt greu de închipuit învinuirile pe care i le va aduce ea în mahmureala de a doua zi după picnic. Această variantă poate crea complicaţii dacă White este şeful lui Black.

În general, Fraierii nu sunt nişte fiinţe atât de jalnice pe cât le spune numele. Ei sunt adesea nişte persoane singuratice care au mult de câştigat purtându-se frumos cu Alcoolicii. Omul de la magazinul alimentar care joacă rolul „Bunului Joe" îşi face pe această cale numeroase cunoştinţe şi poate câştiga o bună reputaţie în cercul lui de prieteni nu numai ca persoană generoasă, dar şi ca bun povestitor.

O variantă a „Bunului Joe" întâmplător constă în a cere sfaturi în toate părţile despre cum este mai bine să ajuţi oamenii. Este un exemplu amuzant şi constructiv de joc care merită să fie încurajat. Opusul lui este „Tipul dur" care ia lecţii de violenţă sau cere sfaturi despre cum să le faci oamenilor cât mai mult rău. Deşi mutilarea nu se pune niciodată în practică, participantul la joc are privilegiul să se asocieze cu indivizi cu adevărat duri care sunt implicaţi definitiv în joc, încălzindu-se la gloria acestora din urmă. Acesta face parte dintr-o specie pe care francezii o numesc *un fanfaron de vice*.

ANALIZĂ

Teză: Cât de rău am fost; vezi dacă mă poţi opri.

Scop: Auto-pedepsire.

Roluri: Alcoolic, Persecutor, Salvator, Fraier, Om de legătură.

Dinamică: Lipsire orală.

Exemple: (1) Vezi dacă poţi să mă prinzi. Prototipurile acestui joc sunt greu de corelat din cauza complexităţii lui. Totuşi *copiii*, mai ales copiii alcoolicilor, trec adesea prin multe dintre manevrele caracteristice Alcoolicului. „Vezi dacă mă poţi opri", care presupune minciuni, ascunderea obiectelor, căutarea de comentarii depreciative, căutarea de oameni care să ofere ajutor, găsirea unui vecin binevoitor care să dea o mână de ajutor dezinteresat etc. Autocritica este adesea amânată pentru mulţi ani mai târziu. (2) Alcoolicul şi cercul lui.

Paradigmă Socială: Adult-Adult

Adult: „Spune-mi ce crezi cu adevărat despre mine şi ajută-mă să mă las de băut"

Adult: „Am să fiu sincer cu tine."

Paradigmă Psihologică: Părinte-Copil

Copil: „Vezi dacă poţi să mă opreşti."

Părinte: „Nu trebuie să mai bei pentru că ..."

Mişcări: (1) Provocare – Acuzare sau iertare. (2) Îngăduinţă – furie sau dezamăgire.

Avantaje: (1) Psihologice Interne – (a) Băutul ca procedură-revoltă, mângâiere sau satisfacţia nesaţului. (b) „Alcoolic" ca joc – auto-pedepsire (probabilă) (2) Psihologice Externe – evitarea intimităţii sexuale sau a altor forme de intimitate. (3) Sociale Interne – „Vezi dacă mă poţi opri" (4) Sociale Externe – „Mahmureala", „Martini" şi alte formule de petrecere a timpului (5) biologice – schimburi alternative de duioşie şi furie (6) Existenţiale – „Toţi îmi vor răul".

2. DATORNICUL

Teză: „Datornic" este mai mult decât un joc. În America, el tinde să devină un scenariu, un plan pentru toată viaţa, la fel ca în jungla africană sau cea din Noua Guinee[2]. Acolo, unui tânăr îi cumpără rudele o mireasă la un preţ exorbitant, înglodându-l în datorii pentru mulţi ani. Acelaşi obicei este şi aici, cel puţin în părţile mai civilizate ale ţării, doar că preţul miresei este reprezentat de preţul casei şi dacă nu se implică rudele, acest rol este asumat de bancă.

Astfel, tânărul din Noua Guinee care poartă un ceas vechi de mână atârnat de o ureche ca să-i asigure succesul, ca şi tânărul din America ce poartă la mână un ceas nou, tot ca să-i asigure succesul, au ambii sentimentul că au un „scop" în viaţă. Marea sărbătoare, nunta sau inaugurarea casei, are loc nu atunci când se termină de plătit datoria, ci atunci când respectivul se încarcă cu ea. Ceea ce se arată la TV, de exemplu, nu este omul de vârstă medie care a terminat, în sfârşit, să îşi achite datoria, ci tânărul care se mută în casă nouă împreună cu familia sa, fluturând cu mândrie actele pe care tocmai le-a semnat şi care îl leagă pe perioada celor mai rodnici ani ai lui. După ce şi-a plătit datoria – ipoteca, taxele pentru studiile superioare ale copiilor, precum şi asigurarea sa de viaţă – el este privit ca o problemă, „un om în vârstă" căruia societatea trebuie să-i pună la dispoziţie nu numai înlesniri materiale, ci şi un nou „scop". Ca şi în Noua Guinee, el se poate transforma,

IMG_4822 (1600x1200x16M jpeg)

dacă este abil, într-un mare creditor, dintr-un mare datornic, dar acest lucru se întâmplă destul de rar.

În vreme ce se scriu aceste rânduri, un păduche de lemn se târăște pe un birou. Dacă îl întorci pe spate, ai să vezi cu ce înverșunare se luptă să se întoarcă la loc, pe picioarele lui. În tot acest timp „viața lui are un scop". Când, în sfârșit, reușește, aproape că poți să zărești un zâmbet victorios pe fața lui. Apoi pleacă și parcă-l vezi povestind întâmplarea la următoarea întâlnire a păduchilor de lemn, fiind considerat apoi de cei mai tineri drept o insectă care a reușit în viață. Și totuși, mulțumirea asta de sine este umbrită oarecum de puțină dezamăgire. Acum, că a atins culmea gloriei, viața îi pare lipsită de sens. Poate că se va întoarce la locul faptei în speranța că se va repeta triumful. Ar merita să-i faci un semn cu cerneală pe spate pentru a vedea dacă mai riscă o dată. Curajoasă creatură, păduchele ăsta de lemn. Nu-i de mirare că specia lui a supraviețuit milioane de ani.

Majoritatea tinerilor americani își iau totuși ipotecile foarte în serios doar în vremuri de restriște. Dacă sunt deprimați, sau dacă situația economică este precară, obligațiile lor îi pun în mișcare și îi împiedică pe mulți dintre ei să se sinucidă. Majoritatea timpului joacă un joc moderat, „Dacă nu erau datoriile", dar altfel se distrează. Doar puțini fac carieră jucând un joc dur ca „Datornic".

„Încearcă și recuperează" este jucat de obicei de cupluri tinere și ilustrează felul în care se construiește un joc, astfel încât participantul să „câștige" orice ar face. Soții White obțin tot felul de bunuri și servicii pe credit, mărunte sau de lux, în funcție de pregătirea lor și de felul în care au fost învățați de părinți sau bunici. Dacă după câteva slabe încercări creditorul renunță la recuperarea creditului, atunci soții White se pot bucura de bunurile lor fără să fie pedepsiți și, în acest sens, au câștigat. În cazul în care creditorul face eforturi mai mari, atunci ei se bucură de gustul hărțuielii, ca și de folosul achizițiilor. Jocul capătă o nuanță dură dacă creditorul este hotărât să-și recupereze creditul. Ca să-și capete banii, el va trebui să recurgă la măsuri extreme. Acestea presupun un element de constrângere – să se adreseze șefului d-lui White sau să meargă acasă la familia White cu un camion care face mult zgomot și pe care scrie cu litere mari: AGENT DE RECUPERARE.

În această fază se petrece o comutare. White știe acum că va trebui probabil să plătească. Dar din cauza elementului de constrângere, pus clar pe tapet de „cea de-a treia scrisoare" de la

recuperator („Dacă nu vă prezentați la biroul nostru în decurs de 48 ore..."), White se simte categoric îndreptățit să se supere; el comută acum pe o variantă a jocului „Te-am prins acum, ticălosule". În acest caz câștigă demonstrând ce lacom, nemilos și nedemn de încredere este creditorul. Cele două avantaje evidente ale acestei situații sunt: (1) consolidează poziția existențială a lui White, care este o formă mascată a ideii „Toți creditorii sunt hrăpăreți", și (2) oferă un mare câștig social extern, odată ajuns în situația de a-l vorbi de rău pe creditor, față de prietenii lui, fără să-și știrbească prestigiul de „Bunul Joe". Mai poate exploata și un câștig social intern confruntându-se direct cu creditorul său. Mai mult decât atât, se justifică faptul că a profitat de sistemul de creditare: dacă așa sunt toți creditorii, atunci de ce să le mai dai bani?

„Creditorul", în forma „Încearcă și descurcă-te" este jucat uneori de mici proprietari de locuințe. „Încearcă și recuperează" și „Încearcă și descurcă-te" au ca participanți persoane care se recunosc unele pe altele și datorită avantajelor tranzacționale prospective și distracției făgăduite, ei se bucură în taină și stabilesc cu ușurință relații între ei. Indiferent cine câștigă banii până la urmă, fiecare face ceva pentru a îmbunătăți situația celuilalt pentru a juca „De ce trebuie să mi se întâmple tocmai mie?", după ce s-a terminat totul.

Jocurile care presupun bani pot avea urmări foarte serioase. Dacă aceste cazuri vi se par caraghioase, așa cum sunt unii de părere, nu este din cauză că descriu fapte banale, ci pentru că expun motivațiile banale care există dincolo de problemele pe care oamenii sunt învățați să le ia în serios.

Antiteză. Antiteza evidentă în cazul jocului „Încearcă și recuperează" este să se ceară plata imediată în bani gheață. Dar un bun jucător de „Încearcă și recuperează" are metode să ocolească acest lucru, care vor da rezultate cu oricine în afară de creditorii înrăiți. Antiteza jocului „Încearcă și descurcă-te" este promptitudine și cinste. Deoarece participanții la aceste două jocuri sunt specialiști în orice sens al cuvântului, un amator are tot atâția sorți de izbândă în fața lor cât ar avea în fața unui jucător de cărți profesionist și înrăit. Dacă un amator câștigă rareori, măcar se bucură că s-a implicat într-unul dintre aceste jocuri. Dacă ambele jocuri se joacă prin tradiție cu dinții strânși, nimic nu este mai derutant pentru niște profesioniști decât o victimă – amator care să râdă la sfârșit. În cercurile financiare, acest lucru este perceput ca o scoatere din

joc. În cazurile relatate autorului cărții de față, a râde de datornic atunci când îl întâlnești pe stradă este la fel de uluitor, frustant și deconcertant pentru el, ca și pentru un Schlemiel cu care cineva joacă anti-„Schlemiel”.

3. DĂ-MI UN ȘUT

Teză. La acest joc participă bărbați al căror fel de a se purta în societate este echivalentul unui afiș pe care îl poartă pe spate și pe care scrie „Vă rog frumos să nu-mi dați șuturi”. Ispita este aproape irezistibilă și când urmează ceea ce este firesc să urmeze, White țipă jalnic: „Bine, dar pe afiș scrie *NU* îmi da șuturi”. Apoi, el adaugă neîncrezător: „De ce trebuie să mi se întâmple asta mereu numai mie?” Din punct de vedere clinic, acest strigăt poate fi introiectat și deghizat în clișeul din „Psihiatrie”: „Atunci când sunt mai deprimat, mă ia cu tremurat”. Un anume element din jocul „De ce trebuie să mi se întâmple asta mereu numai mie” provine din mândria inversă: „Necazurile mele sunt mai grave decât ale tale”. Acest factor poate fi adesea observat la paranoici.

Dacă cei din jurul lui se abțin să-l lovească fie pentru că sunt buni la inimă, fie că sunt adepții jocului „N-am vrut decât să te ajut”, fie din cauza unor reguli de organizare sau de convenție, comportamentul acestuia devine din ce în ce mai provocator până când depășește orice limită și îi forțează pe cei din jur să îi facă pe plac. Aceștia sunt cei care sunt concediați, infidelii și cei care își pierd de obicei slujba.

Corespondentul acestui joc printre femei este „Jerpelita”. De cele mai multe ori bine îmbrăcate, își dau osteneala să umble jerpelite. Au ele grijă ca cerceii pe care îi poartă, din motive „întemeiate”, să nu fie niciodată mult deasupra limitei sărăciei. Dacă prind vreun chilipir, se găsesc întotdeauna niște tineri întreprinzători care le ajută să scape de el, lăsându-le în schimb acțiuni într-o afacere păguboasă sau ceva echivalent. În limbaj colocvial, o astfel de femeie este numită „Prietena mamei” gata oricând cu un sfat Părintesc înțelept și trăind în locul altora, pe experiența acestora. Varianta lor „De ce mi se întâmplă întotdeauna numai mie?” este tăcută, doar felul lor de a fi – de luptă îndrăzneață – sugerează întrebarea.

O formă interesantă de „De ce mi se întâmplă întotdeauna numai mie?” apare la indivizi bine adaptați care repurtează succese adesea

dincolo de propriile lor așteptări. În cazul lor, jocul conduce la gândire serioasă și constructivă și la dezvoltare pe plan personal în cel mai bun sens al cuvântului, dacă ia forma „Ce am făcut cu adevărat ca să merit asta?”.

4. TE-AM PRINS, TICĂLOSULE (TPT)

Teză. Se poate afla în formă clasică în partidele de poker. White obține o formație invincibilă, ca de exemplu, careu de ași. În această fază, dacă este un jucător de „Te-am prins, ticălosule” îl interesează mai mult faptul că Black este la mila lui absolută decât că este într-o situație favorabilă sau că are de câștigat bani.

White are nevoie de un instalator; stabilește mai întâi cu acesta prețul reparației, înainte ca instalatorul să se apuce de lucru. Stabilesc de asemenea împreună că nu e nevoie de cheltuieli suplimentare. Când îi face factura, instalatorul include și costul unei supape care nu fusese prevăzută – cam 4$ peste prețul total de 400$. White se înfurie, telefonează instalatorului și îi cere explicații. Instalatorul nu vrea să cedeze. White îi scrie o lungă scrisoare criticându-i integritatea și etica, și refuză să-i plătească factura dacă nu retrage cheltuiala suplimentară. În cele din urmă, instalatorul cedează.

Curând după aceea, se constată că și White și instalatorul jucau un joc. În decursul negocierilor, ei și-au recunoscut reciproc potențialul. Instalatorul a făcut mișcarea provocatoare când a trimis factura. De vreme ce White avea acceptul instalatorului, acesta din urmă era în culpă. White s-a simțit astfel îndreptățit să își dezlănțuie furia împotriva instalatorului. În loc să discute problema apărută într-un mod demn conform statutului de Adult pe care singur și l-a stabilit, poate cu un pic de amărăciune nevinovată, White s-a folosit de ocazie ca să critice întregul mod de viață al instalatorului. Aparent, cearta lor era ca între doi Adulți, o dispută de afaceri îndreptățită, asupra unei sume de bani odată stabilite. La nivel psihologic relația este Părinte-Adult: White se folosea de ocazie în mod trivial, dar de pe o poziție îndreptățită din punct de vedere social, ca să-și descarce furia adunată în decursul a mulți ani pe adversarul lui escroc, la fel cum poate ar fi făcut și mama lui într-o situație asemănătoare. El și-a recunoscut imediat atitudinea sa fundamentală TPT și și-a dat seama cât de încântat era în taină de provocarea instalatorului. Și-a amintit apoi că încă

din copilărie căutase asemenea nedreptăți, prin urmare le-a primit cu încântare și le-a exploatat cu aceeași pornire. În multe dintre cazurile pe care și le amintea uitase care fusese de fapt provocarea, dar își amintea cu lux de amănunte desfășurarea ostilităților. Instalatorul se pare că juca o variantă a jocului „De ce trebuie să mi se întâmple asta tocmai mie?"

TPT este un joc în doi și nu trebuie confundat cu „Nu-i groaznic?". În acesta din urmă, agentul caută nedreptăți de care să se plângă unei terțe persoane, jocul devenind astfel pentru trei participanți: Agresor, Victimă, Confident. „Nu-i groaznic?" se joacă sub genericul „Nefericirea are nevoie de companie". Confidentul este de obicei cineva care joacă și el „Nu-i groaznic?".

„De ce trebuie să mi se întâmple numai mie?" este de asemenea un joc cu trei parteneri, dar aici agentul încearcă să își stabilească superioritatea în nefericire și îl deranjează concurența altor nefericiți. TPT se comercializează într-o formă profesionistă cu trei participanți drept o metodă șantajistă. În forme mai mult sau mai puțin subtile, se mai poate juca și într-o căsnicie cu cei doi soți ca participanți.

Antiteză. Cea mai bună antiteză este un comportament corect. Structura contractuală a relației cu un jucător de TPT trebuie declarată explicit în amănunt, la prima ocazie, împreună cu regulile care trebuie respectate. În practica medicală – la clinică, de exemplu – problema achitării consultului în caz de neprezentare sau anulare trebuie stabilită clar de la început și trebuie luate măsuri suplimentare pentru a evita greșeli de programare. Dacă apar situații neprevăzute, antiteza constă în acceptarea calmă a situației până când terapeutul este pregătit să intre în joc. În viața de toate zilele, negocierea afacerilor cu participanți la jocul TPT presupune întotdeauna riscuri calculate. Soția unei astfel de persoane trebuie tratată cu corectitudine politicoasă și trebuie evitate chiar tentativele cele mai palide de flirt, galanterie sau aluzii, mai ales dacă însuși soțul pare să le încurajeze.

ANALIZĂ

Teză: Te-am prins, ticălosule
Scop: Justificare
Roluri: *Victimă*, Agresor

Dinamică: furie geloasă
Exemple: (1) Te-am prins de data asta. (2) Soțul gelos.
Paradigmă Socială: Adult-Adult
Adult: „Vezi, ai greșit."
Adult: „Acum, că mi-ai spus, îmi dau seama că așa e."
Paradigmă Psihologică: Părinte-Copil
Părinte: „Te-am pândit, sperând să te prind."
Copil: „M-ai prins de data asta."
Părinte: „Da, și am să te fac să simți din plin toată furia mea!"
Mutări: (1) Provocare-Acuzare. (2) Apărare-Acuzare. (3) Apărare-Pedeapsă.

Avantaje: (1) Psihologic Intern – justificare pentru furie. (2) Psihologic Extern – evită confruntarea cu propriile deficiențe. (3) Social Intern – Am pus mâna pe tine, ticălosule. (4) Social Extern – ei sunt întotdeauna gata să te prindă. (5) Biologic – schimburi războinice, de obicei ipsisexuale. (6) Existențiale – nu poți avea încredere în nimeni.

5. UITE CE-AM FĂCUT DIN CAUZA TA (UCFCT)

Teză: În forma sa clasică, acesta este un joc de căsnicie, de fapt, este un „joc de trei stele", dar poate fi jucat și între părinți și copii, și la lucru.

(1) UCFCT de gradul I: White, simțindu-se nesociabil, se cufundă într-o activitate care tinde să-l izoleze și să-l întoarcă împotriva celorlalți. Poate că tot ce vrea în acel moment este să fie lăsat în pace. Un intrus, cum ar fi nevasta sau unul dintre copiii săi, vine fie să-l mângâie, fie să-l întrebe ceva de genul: „Unde găsesc cleștele?" Această întrerupere „face" ca pila, pensula cu vopsea, mașina de scris sau ciocanul de lipit să scape pe-alături, la care el se întoarce furios către intrus și strigă: „Uite ce-am făcut din cauza ta". Dacă această întâmplare se repetă de-a lungul anilor, cei din familie tind tot mai mult să-l lase în pace când este ocupat cu ceva. Sigur că nu intrusul, ci propria lui iritație provoacă scăparea, iar el nu este decât fericit când se întâmplă așa pentru că i se dă ocazia să-l dea afară pe musafir. Din păcate, acest joc este prea ușor învățat de copiii mici, astfel încât trece de la o generație la alta. Satisfacția profundă și avantajele sunt demonstrate mai clar când participanții joacă arătând mai multă încântare.

(2) UCFCT de gradul II: Dacă UCFCT reprezintă baza unui mod de viaţă şi nu este folosit doar ocazional, ca mecanism de protecţie, White se însoară cu o femeie care joacă „Am vrut doar să te ajut" sau o variantă a acestuia. În acest caz, este mai uşor pentru el să o lase pe ea să decidă. Adesea, acest lucru se poate face sub masca galanteriei sau consideraţiei. În mod diferenţiat şi curtenitor, el o poate lăsa să hotărască unde să meargă să ia cina sau la ce film. Dacă iese bine, el se bucură. Dacă nu, atunci el poate da vina pe ea zicând sau lăsând să se înţeleagă: „Uite unde m-ai adus", o simplă variantă a UCFCT. Sau poate arunca asupra ei povara hotărârilor privind educaţia copiilor în timp ce el acţionează ca vioara a doua; dacă se supără copiii, el poate juca un joc direct de UCFCT. Acesta aşează piatra de temelie – de-a lungul anilor – pentru a da vina pe mamă dacă ajung rău copiii; atunci UCFCT nu e un scop în sine, ci doar oferă satisfacţie pe calea spre „Te-am prevenit" sau „Uite ce-ai făcut acum!".

Jucătorul profesionist, care nu rămâne dator din punct de vedere psihologic în privinţa jocului UCFCT, îl va folosi şi în munca lui. În UCFCT-ul practicat la locul de muncă, cuvintele sunt înlocuite cu reproşuri din priviri care exprimă o suferinţă îndelungată. Jucătorul le cere sugestii asistenţilor săi în mod democratic sau ca formă de management corect. În acest fel, el ar putea ajunge într-o poziţie inatacabilă de pe care să-i poată teroriza pe cei aflaţi sub nivelul lui. Orice greşeală pe care o face el poate fi folosită împotriva lor, dându-se vina pe ei. Dar dacă greşelile lui sunt folosite împotriva celor aflaţi peste nivelul lui – dându-se deci vina pe aceştia – procesul devine auto-distructiv, putând duce la concediere sau, în armată, la transferul la altă unitate. În acest caz, este o componentă a jocului „De ce trebuie să mi se întâmple întotdeauna doar mie?", în cazul celor ranchiunoşi, sau a jocului „Iar o luăm de la capăt", în cazul celor depresivi (ambele din familia jocului „Dă-mi un şut").

(3) UCFCT gradul III: În forma sa dură, UCFCT poate fi jucat de paranoici împotriva celor care sunt insuficient de precauţi pentru a-i putea sfătui (vezi „Am vrut doar să te ajut"). Acolo s-ar putea să fie periculos şi în cazuri rare, chiar fatal.

UCFCT şi „Uite unde m-ai adus" (UUMA) se completează bine,

Printr-o înţelegere reciprocă, d-na White a ţinut evidenţa contabilă a familiei şi a plătit facturile din contul comun, pentru că d-l White nu se pricepe la cifre. O dată la câteva luni erau anunţaţi că cheltuielile au depăşit suma din cont, iar d-l White trebuia să reglementeze situaţia la bancă. Când au căutat cauza acestei probleme, a ieşit la iveală că d-na White cumpărase o marfă scumpă fără să-i fi spus nimic soţului ei. Atunci, d-l White şi-a jucat furios rolul din UUMA, ea a acceptat perdaful cu lacrimi şi a promis că nu o să se mai întâmple. Totul a mers bine o vreme, până când a apărut deodată agentul unui creditor cerând plata unei facturi care trebuia demult onorată. Pentru că d-l White nu ştia nimic despre această factură, a întrebat-o pe soţia sa. Ea şi-a jucat atunci rolul din UCFCT dând astfel vina pe el. El era acela care îi interzisese să depăşească suma aflată în contul comun şi singura cale pe care putuse să rezolve problema fusese să lase această sumă mare neachitată şi să-l ferească pe el de insistenţa creditorului.

Aceste jocuri au fost lăsate să se desfăşoare timp de zece ani, pe baza faptului că era ultima dată când se mai întâmpla şi că după aceea lucrurile aveau să se schimbe – situaţie care dura doar câteva luni. În cadrul terapiei, d-l White a analizat foarte inteligent acest joc, fără nici un ajutor din partea terapeutului, găsind chiar o rezolvare a situaţiei. Printr-o înţelegere reciprocă, el şi d-na White îşi puneau pe numele lui atât conturile din care se înregistrau cheltuielile, cât şi contul lor din bancă. D-na White a continuat să ţină evidenţa contabilă şi să scrie cecurile, dar mai întâi, d-l White vedea facturile şi controla plăţile care trebuiau făcute. În acest fel nu mai apăreau nici agenţii, nici notificările de depăşire a sumei, amândoi soţii fiind astfel implicaţi în evidenţa contabilă. Lipsiţi de satisfacţiile şi avantajele combinaţiei UCFCT-UUMA, soţii White au fost derutaţi la început, dar apoi s-au văzut obligaţi să găsească tipuri mai deschise şi mai constructive de mulţumire reciprocă.

Antiteză. Antiteza la UCFCT gradul I este să fie lăsat în pace jucătorul, iar la gradul II să arunce decizia în spatele lui White. Jucătorul din gradul I poate reacţiona simţindu-se îndepărtat, dar rareori supărat; jucătorul din gradul II ar putea deveni posac dacă este silit să preia conducerea, astfel că un joc sistematic anti-UCFCT duce la urmări neplăcute. Antiteza la UCFCT gradul III trebuie lăsată în seama unei persoane competente.

IMG_4826 (1600x1200x16M jpeg)

ANALIZĂ PARŢIALĂ

Scopul acestui joc este dezvinovăţirea. Din punctul de vedere al dinamicii, forma mai blândă poate fi legată de ejacularea prematură, iar forma mai dură de furie bazată pe anxietatea „castrării". Este realizată cu uşurinţă de copii. Câştigul psihologic extern (fuga de responsabilitate) este evident, iar jocul se precipită adesea prin ameninţarea cu iminenţa intimităţii, deoarece furia „justificată" oferă o scuză bună pentru a evita relaţiile sexuale. Poziţia existenţială este „Sunt nevinovat".

NOTĂ

Datorez mulţumiri Dr-lui Rodney Nurse şi D-nei Frances Matson de la Centrul pentru Tratament şi Educaţie a Alcoolismului, din Oakland, California şi Dr-lui Kenneth Everts, Dr-lui R.J Starrels, Dr-lui Robert Goulding şi altora, care au dovedit un interes deosebit pentru această problemă, pentru eforturile lor susţinute în studiul „Alcoolicului" ca joc, precum şi pentru contribuţia lor şi observaţiile în legătură cu problema discutată aici.

REFERINŢE

1. Berne Eric. *A Layman's Guide to Psychiatry & Psychoanalysis*. Simon Schuster, New York, 1957, p. 191.
2. Mead, Margaret. *Growing Up in New Guinea*. William Marrow & Company, New York, 1951.

CAPITOLUL ŞAPTE

JOCURI DE CĂSNICIE

Aproape orice joc poate alcătui eşafodul pentru căsnicii şi al unei vieţi de familie, însă unele, precum „Dacă n-ai fi fost tu", înfloresc mai bine sau altele, precum „Femeia frigidă", sunt tolerate mai mult timp, prin forţa legală a intimităţii contractuale. Jocurile de căsnicie nu pot fi despărţite decât în mod arbitrar de cele sexuale, care vor fi discutate într-un capitol separat. Acele jocuri care evoluează în mod caracteristic până la forma lor cea mai explozivă în relaţiile dintre soţi cuprind: „Colţul", "Tribunalul", „Femeia Frigidă" şi „Bărbatul frigid", „Hărţuită", „Dacă n-ai fi fost tu", „Uite cât m-am străduit" şi „Iubita."

1. COLŢUL

Teză: „Colţul" ilustrează mai clar decât aproape orice alt joc aspectul de manipulare şi funcţia acestuia ca piedică în calea realizării intimităţii. În mod paradoxal, jocul constă în refuzul neingenios de a face jocul celuilalt.

1. D-na White îi sugerează soţului ei să meargă împreună la un film. D-l White este de acord.

2 a. D-na White lasă să-i scape o remarcă „neintenţionată". În timpul conversaţiei aduce vorba foarte firesc că locuinţa ar trebui zugrăvită. Este un proiect costisitor, iar d-l White tocmai îi spusese că nu stau prea bine cu finanţele; el i-a cerut să nu-l mai necăjească, sau să nu-l stânjenească sugerându-i cheltuieli suplimentare, măcar până la începutul lunii următoare. Acesta este aşadar un moment prost ales pentru a aduce vorba despre starea locuinţei, iar White îi răspunde grosolan.

IMG_4827 (1600x1200x16M jpeg)

2 b. Sau: White îndreaptă discuţia despre locuinţă în aşa fel încât d-nei White să-i vină greu să reziste ispitei de a spune că locuinţa ar trebui zugrăvită. Ca şi în cazul anterior, White răspunde grosolan.

3. D-na White se supără şi spune că dacă el este în toane proaste, ea nu mai merge cu el la film, aşa că mai bine s-ar duce singur. El spune că dacă asta este părerea ei, o să se ducă singur.

4. White pleacă la film (sau iese cu băieţii), lăsând-o pe d-na White acasă, ca să-şi lingă rănile.

Sunt două variante posibile în acest joc:

A. D-na White ştie foarte bine din experienţe trecute că nu trebuie să ia în serios îmbufnarea lui. Ceea ce aşteaptă el de la ea, de fapt, este să-i arate că-l apreciază pentru că munceşte din greu ca să-şi poată duce traiul amândoi; dacă ea i-ar arăta un mic semn de apreciere, atunci totul ar merge bine şi ar fi amândoi fericiţi. Dar ea refuză să-i facă jocul, iar el se simte foarte descurajat. Pleacă dezamăgit şi indignat, iar ea rămâne acasă, jignită, dar încercând în taină un sentiment de triumf.

B. White ştie foarte bine din experienţă că nu trebuie să-i ia în serios înciudarea. Ceea ce ea vrea de fapt este ca el să încerce s-o îmbuneze şi atunci totul s-ar rezolva şi amândoi ar fi fericiţi. Dar el nu acceptă să-i facă jocul, ştiind bine că refuzul lui este necinstit; ştie că ea vrea să fie înduplecată, dar se face că nu înţelege. Pleacă de acasă simţindu-se bucuros şi eliberat, dar arătându-se nedreptăţit. Ea rămâne adesea dezamăgită şi indignată.

În fiecare dintre cele două situaţii, poziţia câştigătorului este ireproşabilă – privită prin prisma unui naiv; tot ceea ce face fiecare este să interpreteze spusele celuilalt literal. Acest lucru este mai vizibil în situaţia B., unde White percepe refuzul d-nei White doar ca pe un simplu refuz (la valoarea superficială). Amândoi ştiu că nu aşa stau lucrurile, dar de vreme ce ea a zis-o, a fost pusă la colţ.

Cel mai evident câştig în acest caz este de ordin psihologic extern. Amândoi sunt de părere că filmele le stimulează apetitul sexual şi se anticipează într-o măsură mai mare sau mai mică faptul că după ce se vor întoarce de la film vor face dragoste. De aici rezultă că oricare din ei care vrea să evite intimitatea, pune în mişcare jocul făcând mutarea (2a) sau (2b). Aceasta este o variantă foarte exasperantă a jocului "Scandal" (vezi Capitolul 1). Partea nedreptăţită poate, desigur, să justifice foarte bine refuzul de a face dragoste printr-o stare de indignare justificată, iar cel care a fost pus la colţ n-are cum să mai dea înapoi.

Antiteză. Acest lucru este simplu pentru D-na White. Ea nu trebuie decât să se răzgândească, să-şi ia soţul de braţ, să-i zâmbească şi să plece cu el (o trecere de la starea de ego Copil la Adult). Este mai greu acum pentru D-l White, pentru că ea are acum iniţiativa; dar dacă stă să se gândească bine, el ar putea să o îmbuneze şi s-o convingă să vină cu el, fie ca pe un Copil năzuros care a fost îmblânzit sau, mai bine, ca pe un Adult.

„Colţul" se întâlneşte într-o formă oarecum diferită ca joc de familie, implicând prezenţa copiilor şi semănând cu „dubla legătură", descris de Bateson şi colaboratorii săi[1]. Aici, copilul este cel pus la colţ, astfel încât orice face tot nu e bine. Conform şcolii de gândire a lui Bateson, acesta poate fi un factor etiologic important în schizofrenie. În limbajul cărţii de faţă, aşadar, schizofrenia poate fi antiteza unui copil la jocul „Colţul". Experienţa în tratarea schizofrenicilor adulţi prin analiza acestui joc dovedeşte acest lucru – adică, dacă se analizează jocul de familie „Colţul" pentru a demonstra că tocmai comportamentul schizofrenic a fost şi este adoptat pentru a se opune acestui joc, apare o diminuare parţială sau totală la un pacient corect pregătit.

O formă obişnuită în care jocul „Colţul" este jucat de întreaga familie şi care este cel mai posibil să afecteze dezvoltarea caracterului copiilor mai mici apare în cazul părinţilor cusurgii cu comportament „parental". Băieţelul sau fetiţa sunt îndemnaţi să fie de mai mult ajutor în casă şi atunci când o fac, părinţii le găsesc mereu nod în papură – un exemplu casnic de „fir-ai tu să fii dacă faci ... sau dacă nu faci...". Această „dublă legătură" poate fi numită Tipul Dilemă al jocului „Colţul".

„Colţul" este depistat câteodată ca factor etiologic la copiii astmatici.

Fetiţa: „Mami, mă iubeşti?"

Mama: „Ce este dragostea?"

Acest răspuns lasă fetiţa fără replică directă. Ea vrea să vorbească despre mama, dar mama schimbă subiectul, trecând pe filosofie, iar fetiţa nu este pregătită să susţină o discuţie filosofică. Ea începe să respire cu dificultate, mama se enervează, criza de astm se instalează, mama îşi cere iertare şi acum Jocul „Astmul" îşi continuă cursul. Acest tip „Astm" al „Colţului" are încă nevoie de studiu.

În grupurile de terapie apare uneori o variantă elegantă de „Colţ", numită „Tipul Russel-Whitehead".

Black: „Când tăcem, nimeni nu mai joacă nimic."

White: „Şi tăcerea poate fi un joc."
Red: „Astăzi nimeni n-a jucat nimic."
White: „Dar a nu juca nimic poate fi şi acesta un joc."

Antiteza terapeutică este elegantă pe măsură. Sunt interzise paradoxurile logice. Când White este lipsit de această manevră, anxietăţile sale interioare ies repede la suprafaţă.

Strâns legat de „Colţul", pe de-o parte şi de „Zdrenţăroasa", pe de altă parte, este jocul de căsnicie „Pachetul cu masa de prânz". Soţul care şi-ar putea permite să ia masa de prânz la un restaurant select, îşi pregăteşte totuşi câteva sandwichuri în fiecare dimineaţă, pe care şi le ia la serviciu într-o pungă de hârtie. Astfel el foloseşte bucăţi de pâine, resturi de la masa de seară şi pungi de hârtie pe care i le păstrează soţia lui. Acest lucru îi dă un control absolut asupra finanţelor familiei, căci ce femeie ar îndrăzni să-şi cumpere o etolă de vizon dacă are un bărbat cu un asemenea spirit de sacrificiu? Soţul mai trage nenumărate alte foloase, cum ar fi privilegiul de a-şi lua singur masa de prânz, continuând să lucreze în ora de masă. În multe privinţe, acesta este un joc constructiv cu care Benjamin Franklin ar fi fost de acord, deoarece încurajează virtuţi precum cumpătare, muncă susţinută şi punctualitate.

2. *TRIBUNALUL*

Teză. Din punct de vedere descriptiv, acesta aparţine clasei de jocuri care îşi găsesc expresiile cele mai înfloritoare în justiţie, şi care cuprinde „Piciorul de lemn" (apel la clemenţă pe motiv de iresponsabilitate psihică) şi „Datornic" (procesul civil). Din punct de vedere *clinic* este întâlnit cel mai adesea în cabinete de consultanţă şi în grupuri de psihoterapie pentru probleme maritale. Unele grupuri de acest fel practică într-adevăr „Tribunalul" ca joc perpetuu, în care nu se rezolvă nimic, pentru că jocul nu se întrerupe niciodată. În asemenea cazuri reiese clar că terapeutul, sau sfătuitorul este profund implicat în joc fără ca el să-şi dea seama de acest lucru.

Jocul „Tribunal" poate fi jucat de un număr nedefinit de participanţi, dar în esenţă presupune trei: un reclamant, un pârât şi un judecător, reprezentat de: un soţ, o soţie şi terapeutul. Dacă este jucat într-un grup de terapie, ori la radio sau TV, ceilalţi membri ai publicului sunt distribuiţi în roluri de juraţi. Soţul începe

să se plângă. „Staţi să vă spun ce a făcut (numele nevestei) ieri. A luat ... etc." Apoi, răspunde şi nevasta, care se apără „iată cum s-au întâmplat, de fapt, lucrurile ... chiar înainte de asta, el ... şi de fapt în momentul acela amândoi eram ... etc.". Soţul adaugă galant: „Ei bine, mă bucur că aveţi şansa să auziţi ambele variante ale întâmplării, am vrut doar să fiu corect". În acest moment, sfătuitorul zice judicios: „Mi se pare că dacă ţinem seama de... etc". Dacă există public, terapeutul se poate adresa acestuia astfel: „Ei, ia să vedem ce are de spus şi celălalt". Şi dacă grupul este deja pregătit, va juca rolul de juriu fără nici un fel de instrucţiuni din partea acestuia.

Antiteză. Terapeutul îi spune soţului: „Aveţi perfectă dreptate!" Dacă soţul se relaxează mulţumit sau victorios, terapeutul întreabă: „Ce părere aveţi despre ce v-am spus?" Soţul răspunde: „Foarte bună", apoi terapeutul spune: „De fapt, eu simt că nu prea aveţi dreptate" Dacă soţul este cinstit, va spune: „Am ştiut tot timpul"! Dacă nu este însă cinstit, va avea o reacţie care indică fără dubiu faptul că un joc este în plină desfăşurare. Astfel apare posibilitatea să se aprofundeze investigaţia. Elementul de joc constă în faptul că în timp ce reclamantul clamează pe faţă victoria, în mod fundamental el crede că nu are dreptate.

După ce s-a adunat suficient material clinic pentru a lămuri situaţia, jocul poate fi pus sub interdicţie printr-o manevră care este cea mai elegantă din întreaga artă a antiteticii. Terapeutul introduce o regulă prin care interzice folosirea (gramaticală) a persoanei a III-a în grup. Din acest moment, membrii grupului se pot adresa unul altuia doar direct prin „tu" sau vorbi despre ei înşişi prin „eu", dar nu pot spune: „să vă povestesc despre el", sau „...despre ea". În acest moment cuplul nu mai joacă deloc un joc de grup, sau trece pe „Iubito", ceea ce reprezintă o oarecare îmbunătăţire, sau adoptă „Mai mult decât atât" care nu e de nici un ajutor. „Iubito" este descris în alt capitol. În „Mai mult decât atât", reclamantul face acuzaţie după acuzaţie. Pârâtul răspunde la fiecare din ele cu „Pot să explic". Reclamantul nu ia în seamă nici o explicaţie, dar îndată ce pârâtul se opreşte, el se lansează într-o nouă incriminare prin „mai mult decât atât", urmat de o nouă explicaţie – un schimb de replici tipic Părinte-Copil.

„Mai mult decât atât" este practicat cel mai adesea de pârâţi paranoici. Din cauza lipsei lor de imaginaţie, pentru ei este extrem de uşor să-i frustreze pe acuzatori care se exprimă în termeni umoristici sau metaforici. În general, metaforele sunt cele mai

evidente capcane care trebuie evitate într-un joc „Mai mult decât atât".

În forma lui *de toată ziua*, „Tribunal" este foarte răspândit printre copii ca un joc cu trei participanţi, doi copii şi un părinte: „Mami, mi-a luat ciocolata!" „Da, dar el mi-a luat păpuşa, şi mai înainte m-a lovit, şi oricum vorbisem să împărţim ciocolata".

ANALIZĂ

Teză: Trebuie să-mi dea dreptate
Scop: Consolare
Roluri: Reclamant, Pârât, Judecător (şi/sau Juriu)
Dinamică: Rivalitate între fraţi
Exemple: (1) Copiii se ceartă, părinţii intervin. (2) Cuplu căsătorit cere „ajutor"
Paradigmă Socială: Adult-Adult
Adult: „Uite ce mi-a făcut ea."
Adult: „Acestea sunt faptele reale."
Paradigmă Psihologică: Copil-Părinte
Copil: „Spune că *eu* am dreptate."
Părinte: „El are dreptate" Sau „Amândoi aveţi dreptate."
Mutări: (1) Prezentarea plângerii. Prezentarea apărării. (2) Reclamantul face un gest de bunăvoinţă, de concesie sau de respingere. (3) Decizia judecătorului sau instrucţiuni către juriu. (4) Prezentarea hotărârii definitive.
Avantaje: (1) Psihologic Intern – proiecţie a vinovăţiei. (2) Psihologic Extern – iertat de vinovăţie. (3) Social Intern – „Iubito", „Mai mult decât atât", „Scandal" şi altele. (4) Social-Extern – „Tribunal". (5) Biologic – consolare din partea judecătorului şi a juriului. (6) Existenţial – poziţie depresivă, „Niciodată n-am dreptate".

3. *FEMEIA FRIGIDĂ*

Teză. Acesta este aproape întotdeauna un joc de căsnicie, deoarece este greu de închipuit că o legătură nelegalizată ar oferi privilegiile şi ocaziile necesare pe o perioadă de timp suficient de îndelungată, sau că o asemenea legătură s-ar mai putea păstra în asemenea condiţii.

Soţul îi face avansuri soţiei şi este respins. După încercări repetate, i se reproşează că toţi bărbaţii sunt nişte sălbatici, că de fapt, nu o iubeşte sau că nu o iubeşte pentru calităţile ei şi că tot ce îl interesează este sexul. O vreme el renunţă, după care încearcă din nou, cu acelaşi rezultat. Cu timpul se resemnează şi nu mai face avansuri. Trec săptămâni şi luni, soţia devine tot mai neprotocolară şi mai detaşată. Trece prin dormitor îmbrăcată doar pe jumătate sau uită să-şi ia un prosop curat când face baie şi el trebuie să i-l aducă. Dacă joacă jocuri de noroc sau îi place să bea, începe să flirteze cu alţi bărbaţi la petreceri. În timp, el răspunde acestor provocări şi încearcă din nou. Este din nou respins şi începe astfel jocul „Scandal" implicând comportamentul lor recent, alte cupluri, rudele lor, situaţia lor financiară şi lipsuri, încheiat printr-o uşă trântită.

De data aceasta soţul hotărăşte că s-a terminat şi că vor găsi un *modus vivendi* fără sex. Lunile trec. El nu mai ia în seamă parada în neglijé şi manevra cu prosopul uitat. Soţia devine şi mai neprotocolară şi mai detaşată, dar el rezistă în continuare. Apoi, într-o seară ea chiar se apropie de el şi îl sărută. La început el nu reacţionează, amintindu-şi ce hotărâre a luat, dar nu după mult timp, natura reîncepe să-şi urmeze cursul după îndelungata abstinenţă şi el crede acum că a sosit momentul. Primele lui încercări timide nu sunt respinse. Devine tot mai îndrăzneţ. Şi tocmai la momentul critic, soţia lui se trage îndărăt şi strigă: „Vezi? Ce ţi-am spus eu? Toţi bărbaţii sunt nişte sălbatici; nu voiam decât puţină afecţiune, dar pe tine te interesează numai sexul". Jocul „Scandal" care urmează în acest moment poate sări peste faza preliminară a comportamentului lor şi al rudelor, şi poate trece direct la problema financiară.

Trebuie remarcat faptul că, în ciuda protestelor lui, soţul este de obicei la fel de speriat de intimitatea sexuală ca şi soţia lui, şi şi-a ales cu grijă perechea pentru a minimaliza pericolul suprasolicitării potenţei lui tulburate, pentru care poate da vina acum pe ea.

În forma lui de toată ziua, acest joc este practicat de femei nemăritate, de diferite vârste, ceea ce duce curând la etichetarea lor cu un epitet din argoul obişnuit. Cu ele se ajunge adesea la jocul indignării, sau „Violatorul".

Antiteză. Este un joc periculos, iar posibilele antiteze sunt la fel de periculoase. A găsi o amantă este riscant. Pusă în faţa unei asemenea competiţii stimulative, soţia poate să renunţe la joc şi

să încerce să înceapă o viaţă conjugală normală, poate prea târziu. Pe de altă parte, ea s-ar putea folosi de o asemenea legătură, adesea cu ajutorul unui avocat, ca muniţie împotriva unui soţ, în jocul „Te-am prins, ticălosule!". Deznodământul este la fel de imprevizibil dacă soţul se supune psihoterapiei şi ea nu. Jocul soţiei se poate prăbuşi pe măsură ce soţul se fortifică, ducând la o reglare mai sănătoasă; dar dacă ea nu se lasă, îmbunătăţirea pentru el înseamnă divorţ. Cea mai bună soluţie pentru amândoi este să intre într-un grup tranzacţional marital, dacă acest lucru este posibil, grup în care pot fi date pe faţă avantajele structurale ale jocului şi patologia sexuală fundamentală. Printr-o asemenea pregătire, ambii soţi pot deveni interesaţi în psihoterapie individuală intensivă. Aceasta poate duce la o recăsătorire psihologică. Dacă nu, atunci cel puţin fiecare dintre părţi se poate adapta mai raţional situaţiei decât ar fi făcut-o în alte condiţii.

Antiteza decentă pentru forma de *toată ziua* este să găsească un alt partener social. Unele dintre antitezele mai viclene şi mai brutale sunt imorale şi chiar criminale.

Variante: Reversul Jocului, „Bărbatul frigid", este mai puţin obişnuit, dar în mare măsură are acelaşi curs general, cu oarecare variaţii în amănunte. Deznodământul depinde de scenariile părţilor implicate.

Momentul crucial al jocului „Femeia frigidă" este faza finală a jocului „Scandal". O dată ce acesta a intrat în desfăşurare, nici nu se mai pune problema intimităţii sexuale, deoarece ambele părţi încearcă să obţină o satisfacţie perversă din „Scandal" şi nu mai au nevoie de o altă excitare sexuală din partea celuilalt. De aici, elementul cel mai important în anti-„Femeia frigidă" este să refuze „Scandal". Aceasta face ca soţia să ajungă într-o stare de insatisfacţie sexuală care poate fi atât de acută încât ea va deveni mai cooperantă. Folosirea jocului „Scandal" deosebeşte „Femeia frigidă" de „Bate-mă, tati", în care „Scandal" face parte din preludiu. În „Femeia frigidă", „Scandal" ţine locul actului sexual în sine. Astfel, în „Bate-mă, tati", „Scandal" este o condiţie pentru actul sexual, un fel de fetiş care amplifică excitarea, în timp ce în „Femeia frigidă", o dată cu instalarea „Scandalului", episodul este considerat ca încheiat.

Un analog timpuriu al „Femeii frigide" este jucat de fetiţa afectată descrisă de Dickens în romanul „Marile speranţe". Apare îmbrăcată în rochia ei apretată şi îi cere băieţelului să-i modeleze o prăjitură din noroi. Apoi strâmbă din nas la mâinile şi la hainele lui murdare şi îi spune cât e ea de curată.

ANALIZĂ

Teză: Te-am prins, ticălosule
Scop: Răzbunare
Roluri: Soţie Corectă, Soţ Neatent
Dinamică: Invidie falică
Exemple: (1) Mulţumesc pentru prăjitura de noroi, băieţel murdar. (2) Soţie frigidă, provocatoare.
Paradigmă Socială: Părinte-Copil
Părinte: „Îţi dau voie să-mi faci o prăjitură din noroi (sărută-mă)"
Copil: „Cu mare plăcere."
Părinte: „Uite cât eşti de murdar."
Paradigmă Psihologică: Copil-Părinte
Copil: „Încearcă să mă seduci."
Părinte: „O să încerc, dacă mă opreşti."
Copil: „Vezi, tu ai început!"
Mutări: (1) Seducţie-Răspuns. (2) Respingere-Resemnare. (3) Provocare-Răspuns. (4) Respingere-Scandal.
Avantaje: (1) Psihologic Intern – eliberare de vinovăţia provocată de fanteziile sadice. (2) Psihologic Extern – evită expunerea temută şi penetraţia. (3) Social Intern – „Scandal". (4) Social Extern – Ce faci cu băieţaşii (soţii) murdari. (5) Biologic – joc sexual inhibat şi schimburi belicoase. (6) Existenţial – Sunt pură.

4. HĂRŢUITĂ

Teză. Acesta este un joc jucat de gospodina hărţuită. Statutul ei îi cere să dovedească pricepere în zece sau douăsprezece ocupaţii diferite; sau, altfel spus, ea trebuie să ştie să interpreteze cu eleganţă zece sau douăsprezece roluri diferite. Din când în când, apar nişte liste semi-hazlii ale acestor ocupaţii, sau roluri în suplimentele de duminică: doamnă, mamă, soră (medicală), menajeră etc. Deoarece aceste roluri sunt de obicei contradictorii şi obositoare, obligativitatea lor dă naştere, în cursul anilor, condiţiei cunoscute

simbolic drept „Genunchiul gospodinei" (pentru că genunchiul este folosit la legănat copilul, la frecat, la ridicat, la condus ş.a), ale cărei simptome se rezumă succint în plângerea „Sunt obosită".

Dacă gospodina este capabilă să-şi dozeze eforturile şi să găsească destulă satisfacţie în a-şi iubi soţul şi copiii, ea nu doar va sluji douăzeci şi cinci de ani, ci se va bucura de ei, conducându-şi şi copilul cel mai mic la colegiu cu o strângere de inimă la gândul singurătăţii. Dar dacă, pe de-o parte ea se lasă condusă de Părintele din ea şi trasă la răspudere de soţul sever pe care l-a ales în acest scop, iar pe de altă parte, este incapabilă să obţină suficientă satisfacţie din dragostea faţă de familia ei, atunci ea poate deveni din ce în ce mai nefericită. La început, ar putea încerca să se consoleze din avantajele jocului „Dacă nu ai fi fost tu" şi „Meteahna" (aşa şi este, orice gospodină poate apela la acestea când situaţia se acutizează); dar nu mult după aceea, nici măcar ele nu mai pot servi drept refugiu. Şi atunci trebuie să găsească o altă scăpare şi aceea este „Hărţuită".

Teza acestui joc este simplă. Acceptă tot ce i se oferă şi chiar mai cere. Este de acord cu toate criticile soţului ei şi acceptă toate cererile copiilor. Dacă trebuie să întreţină atmosfera la cină, nu numai că simte că trebuie să facă faţă impecabil conversaţiei, să fie stăpână peste gospodărie şi slujitori, decoratoare de interioare, maestru de ceremonii, femeie fascinantă, regina fecioară şi diplomat; se va oferi chiar să facă o prăjitură şi să ducă şi copiii la dentist în dimineaţa următoare. Dacă deja se simte hărţuită, îşi face ziua şi mai obositoare. Apoi, în toiul zilei se prăbuşeşte cum era de altfel previzibil şi totul rămâne baltă. Îşi lasă de izbelişte soţul, copiii, musafirii şi reproşurile pe care şi le aduce nu fac decât să-i sporească nefericirea. După ce se întâmplă acest lucru de două-trei ori, căsnicia ei este pusă în pericol. Copiii sunt derutaţi, ea slăbeşte, e nepieptănată, e trasă la faţă şi are pantofii stâlciţi. Apoi apare la cabinetul psihiatrului, gata să se interneze în spital.

Antiteză: antiteza logică e simplă: D-na White îşi poate juca toate rolurile rând pe rând, în timpul săptămânii, dar ea trebuie să refuze să joace două sau mai multe roluri simultan. De exemplu, când dă o petrecere, ea poate juca fie rolul de animatoare, fie cel de asistentă medicală, dar nu amândouă în acelaşi timp. Dacă suferă doar puţin de aşa-numitul „Genunchi al gospodinei", s-ar putea ca ea să fie în stare să se limiteze astfel.

Dacă însă chiar joacă „Hărţuită", îi va fi foarte greu să adere la acest principiu. În acest caz soţul este ales cu mare grijă; acesta este altfel un bărbat rezonabil care îşi va critica soţia dacă nu este tot atât de eficientă pe cât crede el că era mama lui. De fapt, ea se căsătoreşte cu închipuirea mamei lui aşa cum se perpetuează ea în Părintele din personalitatea lui, închipuire care seamănă cu închipuirea ei despre propria mamă sau bunică. Găsindu-şi astfel un partener potrivit, Copilul din personalitatea ei se poate instala acum în rolul hărţuitului, necesar să-i menţină echilibrul psihic, la care nu va renunţa aşa uşor. Cu cât soţul va avea o responsabilitate mai ocupaţională, cu atât le este amândurora mai uşor să găsească motive de Adult ca să conserve aspectele nesănătoase ale relaţiei lor.

Când situaţia scapă de sub control, adesea datorită intervenţiei oficiale a şcolii în sprijinul copilului care este nefericit, este solicitat psihiatrul, pentru ca jocul să poată fi jucat în trei. Fie că soţul doreşte ca psihiatrul să-i aplice soţiei un tratament complet, fie soţia doreşte să-l ia ca aliat împotriva soţului. Desfăşurarea evenimentelor depinde de priceperea şi rapiditatea intervenţei psihiatrului. De obicei, prima fază – atenuarea depresiei soţiei – se va desfăşura fără obstacole. A doua fază, în care ea va renunţa să joace „Hărţuită" în favoarea altui joc – „Psihiatrie" – este faza decisivă. Acesta tinde să stârnească împotrivire din partea ambilor soţi. Uneori acest lucru este ascuns cu grijă, ca apoi să izbucnească violent, deşi nu tocmai neaşteptat. O dată depăşită această fază, poate începe adevărata muncă de analiză a jocului.

Este nevoie să se recunoască faptul că adevăratul vinovat este Părintele din personalitatea soţiei – mama sau bunica ei; soţul este într-o oarecare măsură doar o figură laică aleasă să-şi joace rolul în joc. Terapeutul trebuie să lupte nu numai împotriva acestui Părinte şi a soţului care trebuie să-şi ducă rolul la îndeplinire, ci şi împotriva mediului social, care îi încurajează soţiei supunerea. În săptămâna care urmează, după ce a apărut articolul despre numeroasele roluri pe care le joacă o gospodină, în ziarul de duminică este publicat un test cu zece întrebări, „Cum mă descurc?" pentru a stabili „Cât de bună Gospodină (Soţie), (Mamă), (Menajeră), (Administratoare) sunteţi?" Pentru Gospodina care joacă „Hărţuită", acest test este echivalentul foii cu instrucţiuni aflată în cutia unui joc pentru copii. Testul ar putea grăbi evoluţia jocului „Hărţuită" care, dacă nu este ţinut sub control, ar putea sfârşi într-un alt joc

numit „Spitalul de Stat" („Ultimul lucru pe care îl vreau este să ajung la spital").

O dificultate des întâlnită în cazul unor asemenea cupluri este că soțul tinde să evite să se implice personal în tratament, în afara jocului „Uite cât de mult îmi dau osteneala", deoarece este de obicei mai afectat decât îi place să recunoască. În schimb, el îi transmite mesaje indirecte terapeutului, sub forma unor accese pe care știe că le va manifesta soția. Din acest moment, „Hărțuită" evoluează cu ușurință către un divorț echivalent cu o luptă pe viață și pe moarte. Psihiatrul este aproape singur de partea vieții, ajutat doar de Adultul hărțuit din personalitatea pacientei, care este încleștat într-o luptă ce poate deveni mortală, împotriva celor trei aspecte ale personalității soțului, aliate cu Părintele și Copilul din personalitatea ei. Este o luptă dramatică cu pronosticul doi contra cinci, care pune la încercare priceperea terapeutului de profesie, total neimplicat în joc. Dacă dă înapoi, își poate alege o retragere mai ușoară, oferindu-și pacienta pentru divorț pe altarul tribunalului, ce echivalează cu „Mă dau bătut – Luați-vă la bătaie, tu cu el."

5. DACĂ N-AI FI FOST TU

Teză: Analiza amănunțită a acestui joc a fost făcută în capitolul 5. Istoric vorbind, a fost al doilea joc dezvăluit, după „De ce nu… Da, dar", care până la acel moment, fusese considerat doar un fenomen interesant. Descoperindu-se apoi „Dacă n-ai fi fost tu", s-a lămurit faptul că trebuie să existe un întreg departament de acțiune socială bazată pe tranzacții ulterioare. Aceasta a dus la o căutare mai intensă a unor astfel de desfășurări, prezenta colecție fiind doar un rezultat în acest sens.

Pe scurt, o femeie se căsătorește cu un bărbat dominator care îi va limita activitățile, împiedicând-o să ajungă în situații care să-i provoace spaime. Dacă aceasta ar fi o operațiune simplă, ea și-ar putea exprima recunoștința pentru serviciul pe care i-l face el. Totuși, în jocul „Dacă n-ai fi fost tu", reacția ei este complet opusă: profită de situație și se plânge de aceste restricții, ceea ce-l face pe soțul ei să se simtă stânjenit și să-i ofere tot felul de compensații. Acest joc reprezintă avantajul social intern. Avantajul social extern

este formula derivată de petrecere a timpului „Dacă n-ar fi fost el", pe care o joacă în compania prietenelor ei aflate în aceeași suferință.

6. UITE CÂT DE MULT ÎMI DAU OSTENEALA

Teză: În forma sa clinică obișnuită, acesta este un joc în trei, pe care îl joacă soțul și soția cu psihiatrul. Soțul (de obicei) se pregătește de divorț, deși susține cu tărie contrariul, în timp ce soția este mai sinceră în dorința de a continua căsnicia. El vine la terapeut protestând și vorbește doar atât cât să-i demonstreze soției că este cooperant; de obicei, joacă o formulă mai atenuată de „Psihiatrie" sau „Tribunal". O dată cu trecerea timpului el manifestă față de terapeut fie din ce în ce mai multă pseudo-supunere jignită, fie o atitudine argumentativă beligerantă. Acasă el arată inițial mai multă „înțelegere" și este reținut, iar în final, se poartă mai rău ca niciodată. După una, cinci sau zece vizite, în funcție de priceperea terapeutului, el refuză să mai vină și pleacă în schimb la vânătoare, sau la pescuit. Și atunci, soția se vede silită să divorțeze. Astfel, soțul este total nevinovat, deoarece soția lui a luat inițiativa, iar el și-a demonstrat buna conduită mergând la terapeut. Se află pe poziția de pe care poate spune unui procuror, unui judecător, unui prieten sau unei rude: „Uite cât de mult îmi dau osteneala".

Antiteză: Cuplul este văzut împreună. Dacă unul dintre ei – să zicem soțul – joacă clar acest joc, celălalt este trecut pe tratamentul individual, iar jucătorul este trimis acasă din motivul real că este mai puțin pregătit pentru terapie. El poate totuși obține divorțul, dar numai cu prețul abandonării poziției sale că își dă cu adevărat osteneala. Dacă este nevoie, soția poate intenta divorțul, iar poziția ei este cu mult îmbunătățită de vreme ce ea chiar s-a străduit. Deznodământul de dorit, favorabil, este că soțul, întrerupându-i-se jocul, va fi cuprins de disperare și va căuta apoi să se trateze la un alt terapeut, având o motivație autentică acum.

În forma sa *de fiecare zi* jocul este adesea întâlnit la copii – ca joc de doi participanți, cu un părinte. Este jucat de oricare dintre cele două poziții „Sunt neajutorat" sau „Sunt nevinovat". Copilul încearcă, dar face treaba de mântuială sau nu reușește deloc. Dacă este Neajutorat, părintele va trebui să facă treaba în locul lui. Dacă este Nevinovat, părintele nu are nici un motiv rezonabil ca să-l pedepsească. Acest lucru dezvăluie elementele jocului. Părinții

trebuie să afle două lucruri: care dintre ei l-a învățat pe copil acest joc și ce fac ei ca să-l perpetueze.

O variantă interesantă, deși uneori sinistră, este „Uite cât de mult m-am străduit", care de obicei este un joc mai dur, de gradul doi sau trei. Această variantă poate fi ilustrată în cazul unui om foarte muncitor, care are ulcer gastric. Există mulți oameni cu boli fizice progresive, care își dau toată osteneala să se adapteze situației, putând cere ajutorul familiilor lor în mod justificat. Astfel de situații pot de asemenea fi exploatate în scopuri ulterioare.

Gradul I: Un bărbat își anunță soția și prietenii că are ulcer. Le mai spune și că va continua să lucreze. Acest lucru trezește admirația lor. Poate că o persoană aflată într-o stare dureroasă și neplăcută are dreptul oarecum să facă puțin caz de ea, ca o mică recompensă pentru suferința îndurată. Ar trebui să i se recunoască meritul că nu joacă în schimb „Piciorul de lemn" și merită o recompensă pentru că își acceptă în continuare responsabilitățile. Într-un astfel de caz, răspunsul binevoitor la „Uite cât de mult îmi dau osteneala" este „Sigur, cu toți îți admirăm tăria de caracter și conștiinciozitatea".

Gradul II: Un bărbat este anunțat că are ulcer, dar el nu spune acest lucru nici soției, nici prietenilor. Continuă să lucreze, necăjindu-se mai mult ca niciodată, iar într-o zi cade pur și simplu din picioare la serviciu. Când soția lui este anunțată, ea primește imediat mesajul „Uite cât de mult m-am străduit". Ea ar trebui atunci să-l aprecieze mai mult ca niciodată și să regrete toate neplăcerile pe care i le-a pricinuit în trecut. Pe scurt, se presupune ca ea să-l iubească acum, căci toate încercările lui de a o cuceri dăduseră greș până atunci. Din păcate pentru soț, manifestările ei de afecțiune și solicitudine la acest moment sunt motivate mai degrabă de vinovăție decât de dragoste. În adâncul sufletului ei, este probabil ca ea să-i poarte pică pentru că folosește un mijloc incorect de constrângere împotriva ei și pentru că a și profitat de ea ținându-și secretă boala. Pe scurt, o brățară cu diamante este un mijloc mult mai cinstit decât un stomac perforat, pentru a-i face curte cuiva. Așa, cel puțin, îl poate refuza, dacă vrea, aruncându-i în față brățara, dar nu-i decent să-i întoarcă spatele pentru că el are ulcer.

Acest joc poate fi adesea descoperit imediat după ce pacientul află că suferă de o boală potențial progresivă. Dacă se va hotărî să joace jocul, atunci planul acesta îi va trece prin minte chiar în acel moment; se va vindeca în urma unei atente analize psihiatrice

a situației. Ceea ce se vindecă este bucuria răutăcioasă a Copilului care află că dispune de o astfel de armă, mascată cu grija Adultului în fața problemelor concrete pe care le ridică boala sa.

Gradul III: O situație mai sinistră și mai răutăcioasă este sinuciderea bruscă și neanunțată, din cauza unei boli grave. Ulcerul duce la cancer și într-o zi, soția, care n-a fost niciodată pusă la curent cu boala lui, intră în baie unde își găsește soțul mort. Mesajul e destul de limpede: „Uite cât de mult mi-am dat osteneala". Dacă unei femei i se întâmplă acest lucru de două ori, ar fi cazul ca ea să-și pună problema ce rol a jucat.

ANALIZĂ

Teză: Nu mă duc ei pe mine!
Scop: Răzbunare.
Roluri: Om de Nădejde, Persecutor, Autoritate.
Dinamică: Pasivitate anală.
Exemple: (1) Îmbrăcarea copilului. (2) Soț/soție pregătindu-se de divorț.
Paradigmă socială: Adult – Adult.
Adult: „E timpul să (te îmbraci) (mergi la psihiatru)."
Adult: „Bine, am să încerc."
Paradigmă Psihologică: Părinte – Copil.
Părinte: „Te fac eu să (te îmbraci) (mergi la psihiatru)."
Copil: „După cum vezi, nu merge așa".
Mutări: (1) Sugestie–Rezistență. (2) Presiune–Supunere. (3) Aprobare–Eșec.
Avantaje: (1) Psihologic Intern – eliberat de vina agresiunii. (2) Psihologic Extern – se eschivează de la răspunderile casnice. (3) Social Intern – Uite cât de mult m-am străduit. (4) Social Extern – același. (5) Biologic – schimburi războinice. (6) Existențial – Sunt neajutorat (nevinovat).

7. IUBITA

Teză: Aceasta apare în toată măreția în fazele inițiale ale terapiei de grup la care participă indivizi căsătoriți, atunci când partenerii se simt în defensivă; mai poate apărea și în ocazii sociale.

IMG_4834 (1600x1200x16M jpeg)

White face o remarcă subtilă nemăgulitoare în legatură cu d-na White, disimulată într-o anecdotă, încheind: „nu-i așa, iubițico?" D-na White înclină să fie de acord din două motive evidente de Adult: (a) pentru că anecdota în sine este în mare relatată cu acuratețe, și dacă nu ar fi de acord cu ceea ce este prezentat ca amănuntul nesemnificativ (dar care este de fapt punctul esențial al tranzacției), ar putea să treacă drept pretențioasă și pedantă. (b) pentru că nu se face să nu fii de acord cu un bărbat care îți spune „iubițico" în public. Motivul psihologic al neîmpotrivirii ei este totuși poziția ei depresivă. S-a căsătorit cu el tocmai pentru că știa că el îi va face acest serviciu în public: îi va da în vileag defectele, scutind-o astfel de neplăcerea de a face ea însăși acest lucru. Părinții ei au obișnuit-o astfel de când era mică.

Pe lângă „Tribunal", acesta este jocul cel mai adesea jucat în grupurile de oameni căsătoriți. Cu cât situația este mai încordată, cu cât jocul este mai aproape de demascare, cu atât cuvântul „iubițico" are un gust mai amar, până când resentimentul neconturat devine evident. La o observație mai atentă se constată că acest joc este o variantă de „Schlemiel", deoarece mișcarea semnificativă este iertarea implicită pe care d-na White o are față de răutatea lui White, de care se străduiește din răsputeri să nu fie conștientă. De aici rezultă că anti-„iubita" se joacă la fel cu anti-„Schlemiel": „Poți să spui anecdote nemăgulitoare despre mine, dar te rog, nu-mi spune *iubito*". Această antiteză poartă în ea aceleași pericole ca în anti-„Schlemiel". O antiteză mai sofisticată și mai puțin periculoasă este să răspunzi: „Da, iubitule!"

Într-o altă formulă, nevasta, în loc să-l aprobe, îi dă replica printr-o anecdotă similară despre soț, mesajul fiind de fapt: „Și tu ești murdar pe față, dragule."

Câteodată apelativele drăgăstoase nici nu sunt pronunțate, dar un ascultător atent le poate auzi chiar nerostite. Aceasta este varianta „Iubita" de tip tăcut.

REFERINȚE

1. Bateson, G., et al. „Toward a Theory of Schizophrenia", *Behavioral Science*. 1: 251-264, 1956.

CAPITOLUL OPT

JOCURI DE PETRECERE

Petrecerile sunt făcute pentru distracție și distracțiile pentru petreceri (inclusiv perioadele dinainte să înceapă oficial o întâlnire de grup), dar pe măsură ce oamenii se cunosc mai bine, încep să apară și jocurile. Schlemiel și victima lui se recunosc unul pe celălalt, tot așa cum se recunosc Tăticu' cel Puternic și Mititelu' de Mine; apare întregul proces de selecție – neluat în seamă, dar obișnuit. În acest capitol se iau în discuție patru jocuri tipice care se joacă în împrejurări sociale obișnuite: „Nu-i îngrozitor", „Cusurgiu", „Schlemiel" și „De ce nu – da, dar".

1. NU-I ÎNGROZITOR

Teză: Există în patru forme semnificative: formula Părintească de petrecere a timpului, formula de Adult, formula de Copil și jocul propriu-zis. În formula de petrecere a timpului nu există deznodământ, nici punct culminant, ci doar un sentiment de nemernicie.

1. „În ziua de azi" este o formulă Părintească de a-și da întotdeauna dreptate, punitivă sau chiar răutăcioasă. Din punct de vedere sociologic, ea este folosită mai ales de anumite femei de vârstă mijlocie, cu mici venituri independente. O astfel de femeie s-a retras dintr-un grup de terapie atunci când mutarea ei de deschidere a fost întâmpinată cu tăcere în loc de aprobarea cu care era obișnuită în cercul ei social. În acest grup mai sofisticat, obișnuit cu analizarea unui joc, s-a manifestat o dezbinare evidentă în momentul în care White a remarcat: „Vorbind despre a nu avea încredere în oameni, nu-i de mirare că nu mai poți avea încredere în nimeni în ziua de azi. Căutam prin biroul unui coleg și n-o să

IMG_4835 (1600x1200x16M jpeg)

vă vină să credeţi ce-am găsit." Ea ştie răspunsul la majoritatea problemelor curente ale comunităţii: delincvenţă juvenilă (părinţi prea îngăduitori în ziua de azi); divorţ (neveste care nu au de lucru suficient ca să-şi ocupe timpul în ziua de azi); creşterea preţurilor (oamenii de afaceri sunt prea hrăpăreţi în ziua de azi). Ea a afirmat fără echivoc că nu a fost îngăduitoare cu fiul ei delincvent şi nici cu chiriaşii ei delincvenţi.

„În ziua de azi" se deosebeşte de banala bârfă prin lozinca „Nici nu-i de mirare". Mutarea de deschidere poate fi aceeaşi („Se zice că Flossie Morgatroyd"), dar în „În ziua de azi" există o direcţie şi un final; se poate oferi şi o explicaţie. Pe când bârfa banală doar bate câmpii aiurea, fără o ţintă anume.

2. „Piele sfârtecată" este varianta de Adult mai binevoitoare, cu lozinca „Ce păcat!", deşi motivaţiile ascunse sunt la fel de morbide. „Piele sfârtecată" presupune în primul rând vărsare de sânge: este în esenţă un colocviu clinic de nespecialişti. Oricine poate prezenta un caz, care cu cât este mai înspăimântător, cu atât mai bine; amănuntele sunt binevenite. Izbituri în faţă, operaţii abdominale, naşteri dificile sunt subiecte de discuţie acceptate. Aici, deosebirea de bârfa banală constă în rivalitate şi în sofisticări chirurgicale. Anatomia patologică, diagnosticarea, prognozarea şi studiile de cazuri comparate sunt coordonate, urmărite sistematic. Pentru o bârfă obişnuită este suficientă o bună prognoză, dar în „Piele Sfârtecată" o viziune plină de speranţă, dacă nu este evident nesinceră, poate duce la convocarea unei întruniri secrete a Comitetului de Acreditare pentru că participantul la joc este *non particeps criminis.*

3. „Răcitorul de apă" sau „Pauza de cafea" este o formulă de Copil, cu lozinca „Uite ce ne mai fac acum". Aceasta este o variantă de organizare. Poate fi jucată şi pe înserat, în forma mai atenuată, politică sau economică, numită „Scaunul de bar". Presupune trei jucători, asul fiind la personajul obscur de cele mai multe ori, numit „Restul lumii".

4. Ca joc, „Nu-i îngrozitor" îşi găseşte expresia cea mai spectaculoasă la ahtiaţii după operaţii multiple, tranzacţiile lor ilustrând caracteristicile jocului. Aceştia sunt cumpărătorii de doctori, indivizii care cer cu încăpăţânare să fie operaţi înfruntând chiar opoziţia îndreptăţită a medicilor. Experienţa în sine, spitalizarea şi operaţia au avantajele lor. Avantajul psihologic intern constă în mutilarea corpului, avantajul psihologic extern

constă în evitarea oricărui tip de intimitate sau responsabilitate cu excepţia capitulării totale în faţa chirurgului. Avantajele biologice sunt reprezentate de îngrijirea asistentelor. Avantajele sociale interne vin de la personalul medical (doctor şi asistente) şi din partea altor pacienţi. După externarea pacientului, avantajele sociale externe sunt câştigate prin provocarea compasiunii şi a respectului. În forma sa extremă, acest joc este jucat în mod profesionist de unii care susţin că li s-a administrat un tratament greşit sau cu predispoziţie dirijată sau şarlatanească pentru astfel de acuzaţii, care îşi câştigă existenţa contractând boli în mod oportunist sau cu bună ştiinţă. Apoi pretind nu doar compasiune, aşa cum fac jucătorii amatori, ci şi despăgubiri. „Nu-i îngrozitor" devine astfel un joc atunci când jucătorul îşi exprimă în mod deschis nenorocirea, fiind însă în ascuns răsplătit de perspectiva satisfacţiilor pe care le poate stoarce din nefericirea lui.

În general, cei care îndură nenorociri se împart în trei categorii:

1. Cei pentru care suferinţa este întâmplătoare şi nedorită. Aceştia pot exploata sau nu compasiunea care le este oferită cu mare uşurinţă. Într-o anumită măsură această exploatare este firească şi poate fi tratată cu bunăvoinţă obişnuită.

2. Cei la care suferinţa este întâmplătoare, dar este privită cu mulţumire datorită oportunităţilor de exploatare pe care le oferă. În acest caz, jocul este o idee care vine prea târziu, „un câştig secundar" în sensul pe care îl dă Freud.

3. Cei care caută să sufere, cum sunt cei ahtiaţi după operaţii multiple, care umblă de la un chirurg la altul până când găsesc unul dispus să-i opereze. În acest caz, jocul este luat în consideraţie de la bun început.

2. *CUSURGIU*

Teză: Acest joc este sursa unui mare număr de neînţelegeri mărunte din viaţa de zi cu zi; este jucat de pe poziţia de Copil depresiv „Nu sunt bun de nimic", care este transferată, din motive de protecţie, în poziţie de Părinte: „Nu sunt buni de nimic". Problema tranzacţională a jucătorului este aşadar să facă dovada celei de a doua teze. De aici, jucătorii de „Cusurgiu" nu se simt în largul lor în prezenţa unei persoane noi până când nu-i află cusurul. În forma sa dură, acesta poate deveni un joc politic totalitarist

IMG_4836 (1600x1200x16M jpeg)

jucat de personalităţi „autoritariste", având apoi posibile urmări istorice grave. În această situaţie este evidentă legătura sa strânsă cu „În ziua de azi". În societatea suburbană se obţine o mângâiere pozitivă jucând „Cum mă descurc?" în timp ce „Cusurgiu" oferă o mângâiere negativă. Printr-o analiză parţială putem limpezi câteva dintre elementele acestui joc.

Premisa poate varia de la cea mai banală şi de prisos („Pălăria de anul trecut"), până la cea mai cinică („N-are nici 7.000 $ în bancă"), sinistră („Nu este 100 % arian"), esoterică („Nu l-a citit pe Rilke"), intimă („Nu-şi poate menţine erecţia"), sau sofisticată („Ce încearcă să dovedească?"). Din punct de vedere psihodinamic, se bazează de obicei pe nesiguranţă sexuală, iar scopul ei este mângâierea. Din punct de vedere tranzacţional, este vorba despre vigilenţă sau curiozitate morbidă, indiscretă, câteodată cu grijă Părintească sau de Adult mascând cu mărinimie desfătarea Copilului. Are avantajul psihologic intern de a preîntâmpina depresia, şi avantajul psihologic extern de a evita intimitatea care i-ar putea scoate la lumină cusururile lui White. White consideră că este îndreptăţit să respingă o femeie demodată, un bărbat fără ceva bani puşi de-o parte, un ne-arian, un incult, un bărbat impotent sau o personalitate nesigură. În acelaşi timp, indiscreţia oferă o oarecare activitate socială internă, cu un câştig biologic. Avantajul social extern ţine de familia de jocuri „Nu-i groaznic?", tipul de Bună Vecinătate.

O informaţie suplimentară interesantă este că White îşi alege premisa independent de capacitatea sa intelectuală sau de gradul sofisticării lui aparente. Astfel, un om care a deţinut câteva posturi importante, cu răspunderi în Afacerile Externe ale ţării sale, a spus în public că o altă ţară era inferioară şi pentru că, printre altele, bărbaţii de acolo purtau jachete cu mâneci prea lungi. În starea sa de ego de Adult, acest bărbat era destul de competent. Dar când joacă un joc de Părinte, cum este „Cusurgiul", el aminteşte asemenea lucruri irelevante.

3. SCHLEMIEL

Teză: Termenul de „Schlemiel" nu se referă la eroul romanului lui Chamisso[1], care era un individ fără umbră, ci la un cuvânt popular din Idiş înrudit cu cuvintele german şi olandez însemnând

viclean. Victima unui Schlemiel, care este ceva în genul „Individului de Bună-Credinţă", al lui Paul de Kock[2], este desemnat în limbaj colocvial drept Schlemazl. Mişcările într-un joc tipic de „Schlemiel" sunt următoarele:

1 W. White varsă din greşeală un pahar de coniac pe rochia de seară a gazdei.

1 B. Black, (soţul gazdei) reacţionează cu furie la început, dar simte (adesea doar vag) că dacă o arată, White are de câştigat. Atunci Black îşi vine în fire, iar acest lucru îi dă iluzia că a câştigat.

2 W. White spune: „Îmi pare rău".

2 B. Black mormăie sau strigă că îl iartă, întărindu-şi iluzia că a câştigat.

3 W. White continuă apoi să provoace alte pagube proprietăţii lui Black. Sparge ceva, varsă ceva, apoi mai distruge şi alte lucruri. După ce arde faţa de masă cu ţigara, sfâşie perdeaua de dantelă cu piciorul de la scaun şi scapă sos de mâncare pe covor, Copilul din personalitatea lui White este binedispus pentru că s-a distrat îndeplinind toate aceste proceduri, pentru care a fost iertat în totalitate, în timp ce Black a arborat un auto-control remarcabil al suferinţei. Astfel, amândoi profită de pe urma unei situaţii nefericite, iar Black nu este totuşi nerăbdător să rupă prietenia cu White.

Ca în cele mai multe jocuri, White, care face prima mutare, câştigă oricum. Dacă Black îşi dă pe faţă supărarea, White se poate considera îndreptăţit să-i răspundă la fel. Dacă Black îşi ţine firea, White poate continua să se bucure de ocaziile oferite. Punctul culminant în acest joc nu este totuşi plăcerea de a distruge, care pentru White nu este decât o primă suplimentară, ci faptul că el obţine iertarea*. Aceasta conduce direct la antiteză.

Antiteză. Anti-„Schlemiel„ se joacă neoferindu-se iertarea cerută. După ce White spune: „Îmi pare rău", în loc să mormăie: „Nu-i nimic", Black zice: „Astă-seară poţi să strici cheful nevestei mele, să strici mobila şi covorul, dar te rog nu mai spune: îmi pare rău!" În acest caz, Black trece de la Părintele iertător la Adultul obiectiv care îşi asumă întreaga răspundere că l-a invitat pe White.

Intensitatea cu care White joacă va fi dezvăluită de reacţia sa care poate fi destul de explozivă. Cineva care joacă anti-„Schlemiel„ riscă represalii imediate sau cel puţin să-şi facă un duşman.

* Exemplele date pentru jocul acesta şi pentru următorul, vin după cele date anterior de către autor în *Transactional Analysis.*

IMG_4837 (1600x1200x16M jpeg)

Copiii joacă „Schlemiel" într-o formă nereuşită, în care nu sunt întotdeauna siguri de iertare, dar măcar gustă plăcerea de a strica; pe măsură ce învaţă să se comporte social, totuşi se pot bucura de avantajul perfecţionării crescânde în a obţine iertarea care este ţelul suprem al jocului atunci când este jucat în cercuri sociale politicoase de adulţi.

ANALIZĂ

Teză: Pot provoca stricăciuni şi totuşi obţin iertarea.
Scop: Iertarea
Roluri: Agresor, Victimă (colocvial, Schlemiel şi Schlemazl)
Dinamică: Agresiune anală.
Exemple: (1) Copii care produc dezordine şi stricăciuni.
(2) Musafiri neîndemânatici.
Paradigmă Socială: Adult-Adult.
Adult: „Dacă eu sunt politicos, şi tu trebuie să fii politicos."
Adult: „Bine, te iert."
Paradigmă Psihologică: Copil-Părinte.
Copil: „Trebuie să ierţi fapte care par a fi accidentale."
Părinte: „Aşa e. Trebuie să-ţi arăt ce înseamnă să ai maniere elegante."

Mutări: (1) Provocare – resentiment. (2) Cerere de iertare – acordare de iertare.

Avantaje: (1) Psihologic Intern – plăcerea de a strica. (2) Psihologic Extern – se evită pedepsirea. (3) Social Intern – „Schlemiel." (4) Social Extern – „Schlemiel." (5) Biologic – mângâiere blândă şi provocatoare. (6) Existenţial – Sunt nevinovat.

4. *DE CE NU – DA, DAR*

Teză: „De ce nu – Da, dar" (DCN-DD) ocupă un loc special în analiza jocului, pentru că a fost stimulul original pentru conceptul de jocuri. Este primul joc care trebuie desprins de contextul său social şi deoarece este cel mai vechi subiect al analizei jocurilor, el este unul dintre cele mai bine înţelese. Este şi jocul cel mai des jucat la petreceri şi în grupuri de tot felul, inclusiv grupuri de psihoterapie. Exemplul următor va servi drept ilustrare pentru caracteristicile lui principale:

White: „Soţul meu ţine neapărat să ne reparăm singuri lucrurile şi niciodată nu îndreaptă nimic."
Black: „De ce nu face un curs de dulgherie?"
White: „Da, dar nu are timp."
Black: „De ce nu îi cumperi nişte unelte bune?"
White: „Da, dar nu ştie cum să le folosească."
Red: „De ce nu angajaţi un dulgher?"
White: „Da, dar ar costa prea mult."
Brown: „De ce nu accepţi lucrurile aşa cum le face el?"
White: „Da, dar s-ar prăbuşi totul."

De obicei, un asemenea schimb de replici este urmat de tăcere. Tăcerea ar putea fi ruptă de Green, care ar putea spune ceva de genul: „Aşa îi consideraţi voi pe bărbaţi, că încearcă să vă arate cât sunt de eficienţi."

DCN-DD poate fi jucat de oricâţi jucători. Agentul prezintă o problemă. Ceilalţi încep să prezinte soluţii, fiecare începând cu „De ce nu...?" La fiecare soluţie, White obiectează cu „Da, dar..." Un jucător bun le poate ţine piept celorlalţi la nesfârşit până când renunţă cu toţii, şi asfel White câştigă. În multe dintre situaţii, s-ar putea ca ea să aibă de-a face cu o duzină sau mai multe soluţii pentru a obţine tăcerea deprimantă care înseamnă victoria ei, şi care lasă loc pentru următorul joc în paradigma de mai sus, Green trecând în Tipul Soţul Delincvent.

Deoarece, cu mari excepţii, soluţiile sunt respinse, se pare că acest joc poate servi unui scop ulterior. DCN-DD nu este jucat pentru scopul lui oficial (un adult căutând informaţii şi soluţii), ci pentru a-l linişti şi a-i face pe plac Copilului. La prima vedere, scenariul pare de Adult, dar la o privire mai atentă se poate observa că White se prezintă ca un copil incapabil să facă faţă situaţiei, în timp ce ceilalţi se transformă în nişte Părinţi înţelepţi, nerăbdători să-şi ofere înţelepciunea lor pentru binele ei.

Această situaţie este ilustrată în fig. 8. Jocul poate începe deoarece la nivel social atât stimulul, cât şi răspunsul sunt Adult către Adult, iar la nivel psihologic, acestea sunt tot complementare, stimulul Părinte către Copil („De ce nu...?") cerând răspunsul Copil către Părinte („Da, dar..."). Nivelul psihologic este de obicei inconştient de ambele părţi, dar schimbările de „ego" (Adult către Copil „incapabil", de partea lui White, Adult către Părinte „înţelept", de partea celorlalţi) pot fi adesea detectate de un

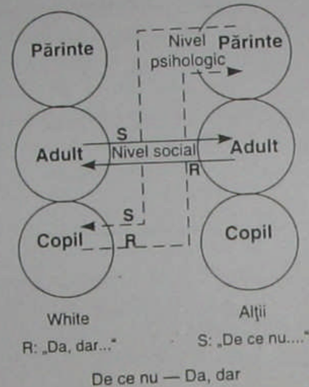


Figura 8

observator atent, din modificările de postură, tonus muscular, voce și vocabular.

Pentru a ilustra implicațiile, este bine să continuăm exemplul de mai sus. Terapeutul: „A sugerat cineva ceva la care să nu te fi gândit chiar tu?". White: „Nu. De fapt, eu am încercat aproape tot ceea ce mi-au sugerat ei. I-am cumpărat soțului meu niște unelte, iar el a urmat un curs de dulgherie".

Aici White explică două dintre motivele pentru care desfășurarea acțiunii nu trebuie înțeleasă așa cum apare la prima vedere. Mai întâi, în majoritatea cazurilor, White este la fel de inteligentă ca și ceilalți din grup și este foarte puțin probabil că ceilalți îi vor sugera ceva la care ea să nu se fi gândit deja. Dacă se întâmplă să apară cineva cu o sugestie originală, White o va accepta cu recunoștință, dacă joacă cinstit; cu alte cuvinte, Copilul „nedescurcăreț" va ceda dacă cineva prezent va avea o idee suficient de ingenioasă ca să stimuleze aspectul de Adult din personalitatea ei. Dar jucătorii obișnuiți de DCN-DD, așa cum este White din exemplul nostru, rareori joacă cinstit. Pe de altă parte, o acceptare imediată a sugestiilor ridică întrebarea dacă DCN-DD nu maschează un joc ascuns de „Prostul".

Exemplul dat este în mod special edificator, deoarece ilustrează al doilea punct de vedere. Chiar dacă White a încercat câteva dintre

soluțiile prezentate, ea tot va avea obiecții în legătură cu acestea. Scopul jocului este nu să obțină sugestii, ci să le respingă.

În timp ce aproape oricine poate juca acest joc în împrejurări corespunzătoare, datorită valorii sale de structurare a timpului, studiul atent al indivizilor care au o înclinație în a-l juca dezvăluie mai multe trăsături interesante. Mai întâi, în mod grăitor, ei pot juca și vor juca în oricare dintre roluri cu o egală ușurință. Această posibilitate de a schimba rolul este caracteristică oricărui joc. Jucătorii ar putea avea preferință pentru un anume rol, dar ei sunt capabili să schimbe între ei și sunt dispuși să joace orice alt rol în același joc dacă această schimbare este indicată de un anume motiv. (Comparați de exemplu, trecerea de la un Bețiv la Salvator, în jocul „Alcoolicul").

În al doilea rând, practica medicală a dovedit că cei care preferă să joace DCN-DD fac parte din categoria de pacienți care uneori solicită hipnoza sau un tip de injecție cu efect hipnotic ca metodă de grăbire a tratamentului. Când joacă jocul, obiectivul lor este să demonstreze că nimeni nu le poate oferi o sugestie acceptabilă, că nu se vor da bătuți niciodată, dar terapeutului îi cer să-i pună într-o stare de capitulare absolută. Rezultă deci că DCN-DD reprezintă o soluție socială la un conflict despre capitulare.

Mai mult, acest joc este răspândit printre oamenii cărora le e teamă să roșească, după cum demonstrează următorul schimb de replici:

Terapeut: „De ce jucați DCN-DD dacă știți că nu vă este indicat?"

White: „Dacă vorbesc cu cineva trebuie să mă gândesc tot timpul ce să răspund. Dacă nu răspund, roșesc. Dar nu și pe întuneric. Nu pot să sufăr pauzele în vorbire. Și o știe și soțul meu. Mi-a spus-o mereu".

Terapeutul: „Vreți să spuneți că dacă Adultul din personalitatea dvs. nu-și face de lucru întruna, Copilul găsește ocazia să iasă la iveală și să vă facă să vă simțiți stânjenită?"

White: „Chiar așa! Și dacă voi continua să fac sugestii cuiva, sau îl determin să-mi facă sugestii, atunci sunt protejată întru totul. Atât timp cât țin sub control Adultul din personalitatea mea, pot amâna stânjeneala."

Aici White arată clar că îi e teamă de timpul nestructurat. Copilul din personalitatea ei este împiedicat să-și facă reclamă atât timp cât Adultul este prins într-o situație socială și există un joc care oferă o structură potrivită pentru ca Adultul să poată funcționa. Dar jocul trebuie să fie și motivat corespunzător pentru

IMG_4839 (1600x1200x16M jpeg)

a păstra interesul ei treaz. Faptul că a ales DCN-DD este influenţat de principiul economiei: oferă maximul de avantaje interne şi externe pentru conflictele din starea ei de Copil, cauzate de inactivitatea fizică. Poate juca, cu aceeaşi pasiune, fie rolul Copilului şmecher ce nu poate fi dominat, fie al Părintelui înţelept care încearcă să domine Copilul din personalitatea altcuiva, dar nu reuşeşte. Deoarece principiul fundamental al DCN-DD este că nici o sugestie nu este vreodată acceptată, Părintele nu are niciodată sorţi de izbândă. Motto-ul jocului este „Nu te panica, Părintele nu are cum să reuşească."

Pe scurt: în timp ce fiecare mutare este, ca să zicem aşa, amuzantă pentru White şi îi aduce puţină plăcere prin respingerea sugestiei, adevărata răsplată este tăcerea sau tăcerea mascată care se lasă când toţi ceilalţi şi-au stors creierii şi au obosit tot încercând să se gândească la nişte soluţii acceptabile. Această tăcere le semnalează şi lor şi lui White că ea a câştigat, demonstrându-le că ei sunt cei nedescurcăreţi. Dacă tăcerea nu este mascată, ea poate persista timp de câteva minute. În paradigmă, Green i-a micşorat triumful din cauza nerăbdării de a porni ea însăşi un joc nou, şi acesta este motivul care a făcut-o să se abţină să participe la jocul lui White. Mai târziu, pe parcursul jocului, White şi-a scos la iveală ciuda pe Green pentru că aceasta din urmă i-a scurtat momentul victoriei.

O altă trăsătură curioasă a DCN-DD este că jocurile interioare şi exterioare se joacă exact la fel, cu rolurile inversate însă. În formula exterioară, cea făcută sub observaţie clinică, Copilul din personalitatea lui White iese la iveală ca să joace rolul nedescurcă-reţului care caută ajutor, într-o situaţie cu mai mulţi participanţi. În formula interioară – jocul cu doi participanţi, mai intimi, jucat în casă, cu soţul ei – Părintele din personalitatea ei apare ca un înţelept care dă sugestii eficiente. Această inversare este de obicei secundară, totuşi, deoarece în perioada când i se face curte, ea joacă rolul Copilului neajutorat şi doar după luna de miere, începe să iasă la lumină Părintele dominator. Poate că au mai fost nişte scăpări pe măsură ce se apropie momentul cununiei, dar logodnicul ei i le-a trecut cu vederea în nerăbdarea lui de a se vedea odată împreună cu mireasa lui aleasă cu grijă. Dacă nu i le trece cu vederea, logodna poate fi ruptă din „motive întemeiate", iar White, mai tristă, dar nu şi mai înţeleaptă, se va apuca din nou să-şi caute soţul potrivit.

Antiteză: Este evident că acei care răspund primei mutări a lui White, prezentarea „problemei" ei, joacă o formă de „Eu nu vreau decât să te ajut" (ENVDA). De fapt, DCN-DD este opusul lui ENVDA. În ENVDA există un terapeut şi mai mulţi clienţi, în DCN-DD, un client şi mai mulţi „terapeuţi." Antiteza clinică la DCN-DD este deci de a nu juca ENVDA. Dacă deschiderea are forma: „Ce faci dacă ..." (CFD), un răspuns posibil ar fi: „Asta este o problemă complicată. Cum *ai* de gând să o rezolvi?" Dacă are forma: „X nu s-a rezolvat cum ar fi trebuit" atunci răspunsul ar fi: „Ce păcat!" Ambele sunt destul de politicoase pentru a o pune pe White în încurcătură, sau măcar pentru a provoca o tranzacţie încrucişată, astfel încât frustraţia sa devine evidentă şi poate fi astfel explorată. Într-un grup de terapie, este bine ca pacienţii susceptibili să se abţină de la a juca ENVDA, atunci când sunt invitaţi. În acest caz, nu numai White, dar şi ceilalţi membri pot învăţa din anti-DCN-DD, care este doar cealaltă latură a anti-ENVDA.

Într-o situaţie socială, dacă jocul este prietenos şi inofensiv, nu există nici un motiv ca o persoană să nu participe. Dacă apare vreo încercare de a exploata cunoştinţele profesionale, s-ar putea să fie nevoie de o mutare antitetică; dar în astfel de situaţii, acest lucru trezeşte resentimente, deoarece este expus Copilul din personalitatea lui White. Cea mai bună politică în asemenea împrejurări este să se evite mutarea de deschidere şi să se caute un joc stimulativ de gradul I, gen „Violator."

Variante: „De ce nu – Da, dar" trebuie deosebit de reversul lui: „De ce – Nu, dar" (DC-ND), în care Părintele este acela care câştigă, iar Copilul aflat în apărare se retrage derutat, deşi însuşi scenariul propriu-zis poate părea real, raţional şi de tipul Adult către Adult. DC-ND este înrudit îndeaproape cu „Mai mult decât atât."

Reversul lui DCN-DD seamănă la început cu „Ţăranul." Aici, White îl convinge pe terapeut să-i dea sugestii pe care ea nu le respinge, ci le acceptă imediat. Doar după ce este deja prea implicat, îşi dă seama că White îl atacă. Ceea ce părea să fie „Ţăranul", se încheie ca un joc „Violator" de natură intelectuală. Versiunea clasică a acestuia este comutarea de la un transfer afectiv pozitiv, la unul negativ, în cursul psihanalizei tradiţionale.

DCN-DD mai poate fi jucat şi într-o formă grea, de gradul II, cum este „Fă ceva." Pacientul refuză să facă treabă în gospodărie,

IMG_4840 (1600x1200x16M jpeg)

de exemplu, și în fiecare seară când soțul vine acasă, se începe un joc de DCN-DD. Indiferent de ce spune el, ea refuză ursuz să-și schimbe atitudinea. În unele cazuri, ursuzenia poate fi malignă și poate necesita o evaluare psihiatrică atentă.

Aspectul de joc trebuie însă luat în considerare, din moment ce ridică întrebarea pentru ce motiv soțul și-a ales o asemenea tovarășă de viață și cum întreține și el această stare de lucruri.

ANALIZĂ

Teză: Încearcă să îmi oferi o soluție căreia să nu-i găsesc cusur.
Scop: Consolare.
Roluri: Persoană neajutorată, Sfătuitori.
Dinamică: Conflict de capitulare (oral).
Exemple: (1) Da, dar nu-mi pot face temele acum pentru că...
(2) Soția neajutorată.
Paradigmă Socială: Adult – Adult.
Adult: „Ce faci dacă..."
Adult: „De ce nu..."
Adult: „Da, dar..."
Paradigmă Psihologică: Părinte – Copil.
Părinte: „Te pot face să-mi mulțumești pentru ajutor."
Copil: „Hai, încearcă."
Mutări: (1) Problemă – Soluție. (2) Obiecție – Soluție. (3) Obiecție – Tulburare.
Avantaje: Psihologic Intern – consolare. (2) Psihologic Extern – evită capitularea. (3) Social Intern – DCN-DD, rol de Părinte. (4) Social Extern – DCN-DD, rol de Copil. (5) Biologic – discuție rațională. (6) Existențial – toată lumea vrea să mă domine.

REFERINȚE

1. von Chamisso, Adelbert. *Peter Schlemihl.* David McKay & Company, Philadelphia, 1929.
2. de Koch, Paul. Una dintre cele mai populare cărți a acestui libretist și romancier al secolului al XIX-lea este „Omul Bun la Suflet", despre un om care cedează de prea multe ori.

CAPITOLUL NOUĂ

JOCURI SEXUALE

Unele jocuri sunt jucate pentru a exploata sau pentru a contracara impulsuri sexuale. Toate acestea sunt, de fapt, pervertiri ale instinctelor sexuale, în care satisfacția este deviată de la actul sexual spre tranzacții cruciale care constituie punctul culminant al jocului. Acest lucru nu poate fi întotdeauna demonstrat în mod convingător, pentru că asemenea jocuri se desfășoară de obicei în intimitate, informații clinice despre ele fiind obținute la mâna a doua, iar înclinația celui care aduce informația nu poate fi întotdeauna evaluată satisfăcător. Concepția psihiatrică a homosexualității, de exemplu, este complet deviată deoarece cei mai agresivi și mai de succes „jucători" nu vin prea des la tratament psihiatric, iar materialul de care se dispune îi privește mai ales pe partenerii pasivi.

Jocurile incluse în această categorie sunt: „Luați-vă la bătaie, tu cu el", „Perversiune", „Violator", „Jocul ciorapului" și „Scandal". În majoritatea cazurilor, agentul este o femeie. Și asta pentru că formele dure de jocuri sexuale în care bărbatul este agent înclină spre criminalitate sau constituie crime, făcând parte, de fapt, din capitolul despre lumea interlopă. Pe de altă parte, jocurile sexuale și cele din căsnicie se întrepătrund, însă cele descrise aici sunt la îndemâna atât a cuplurilor necăsătorite, cât și a celor căsătoriți.

1. LUAȚI-VĂ LA BĂTAIE, TU CU EL (LBTE)

Teză: Poate fi considerat manevră, ritual sau joc. În fiecare caz, psihologia este în esență feminină. Datorită calităților lui spectaculoase, LBTE constituie baza unei bune părți din literatura lumii, și de bună și de proastă calitate.

1. Ca manevră, este romantic. Femeia manevrează sau provoacă doi bărbați să se bată, cu implicația sau promisiunea că se va dărui învingătorului. După terminarea competiției, ea își va ține promisiunea. Aceasta este o tranzacție cinstită, iar presupunerea este că ea va trăi fericită cu el până la adânci bătrâneți.

2. Ca ritual, tinde să fie tragic. Obiceiul cere ca doi bărbați să se bată pentru ea, chiar dacă ea nu dorește acest lucru și chiar dacă ea a făcut deja alegerea. Dacă învinge cel nedorit, ea nu are de ales și trebuie totuși să-și țină promisiunea. În acest caz, societatea este aceea care stabilește jocul, și nu femeia. Dacă ea este dispusă, tranzacția este una cinstită. Dacă nu este dispusă sau este dezamăgită, deznodământul s-ar putea să-i ofere motivație considerabilă pentru a juca jocuri, cum ar fi: „Hai să-i coacem una lui Joey".

3. Ca joc, este comic. Femeia stabilește competiția și, în timp ce cei doi se bat, ea își ia tălpășița cu un al treilea. Avantajele psihologice externe și interne pentru ea și partenerul ei derivă din poziția că lupta dreaptă este pentru fraieri, iar povestea amuzantă prin care au trecut ei constituie baza pentru avantajele sociale externe și interne.

2. PERVERSIUNE

Teză: Perversiuni heterosexuale ca fetișismul, sadismul și masochismul sunt simptomatice pentru un Copil derutat și se tratează în consecință. Totuși aspectul lor tranzacțional așa cum se manifestă el în situații sexuale reale, poate fi studiat prin intermediul analizei jocului. Aceasta poate duce la controlul social, astfel încât, chiar dacă impulsurile sexuale deviate rămân neschimbate, ele sunt neutralizate atât cât permite indulgența reală.

Cei care suferă de forme ușoare de deformații masochiste sau sadice tind să manifeste o postură primitivă de Sănătate Mentală. Ei simt că sunt foarte înzestrați sexual și că o abstinență prelungită ar avea urmări serioase. Nici una dintre aceste concluzii nu este neapărat adevărată, dar formează baza pentru o partidă de „Picior de Lemn" cu justificarea: „La ce te aștepți de la cineva atât de înzestrat sexual ca mine?"

Antiteză: A-și arăta bunăvoința sieși și partenerului său, adică a se abține de la flagelare fizică sau verbală, și a se rezuma la forme mai convenționale de coitus. Dacă White este un pervers autentic, acest lucru va lăsa descoperit al doilea element al jocului, care este adesea exprimat clar în visele lui: coitus-ul în sine prezintă puțin interes pentru el și adevărata satisfacție o obține prin preludiul umilitor. Aceasta este ceva ce nu s-ar fi ostenit să recunoască față de el însuși. Dar acum se va limpezi care este plângerea lui: „După ce am muncit atâta, trebuie să mai am și contact sexual!" La acest moment, poziția este mult mai favorabilă pentru psihoterapie specifică, și o bună parte din scuze și caracterul evaziv au fost neutralizate. Acest lucru este valabil în cazul psihopaților sexuali „obișnuiți" după cum s-a constatat în practică, și nu pentru perversiuni criminale sau schizofrenice maligne, nici pentru cei care își reduc activitățile sexuale la închipuire.

Jocul „Homosexualitate" s-a dezvoltat ca subcultură în multe țări, tot așa cum a fost transformat în ritual în altele. Multe dintre suferințele care decurg din homosexualitate se datorează transformării ei într-un joc. Comportamentul provocator care generează „Hoții și vardiștii", „De ce mereu ni se întâmplă nouă", „Asta-i societatea în care trăim", „Toți marii oameni au fost" și așa mai departe, este adesea influențat de controlul social, care reduce handicapurile la minimum. „Homosexualul de profesie" risipește foarte mult timp și o energie nemăsurată care ar putea fi folosite în alte scopuri. Analiza jocurilor lui l-ar putea ajuta să-și încropească un menaj liniștit, care i-ar oferi libertatea să se bucure de binefacerile pe care i le pune la dispoziție societatea burgheză, în loc să se consacre jucării variantei proprii de „Nu-i îngrozitor!".

3. VIOLATOR

Teză: Este un joc jucat de un bărbat și o femeie, care s-ar putea numi mai politicos, cel puțin în formele sale mai temperate „Hai, pa" sau „Indignare". Se poate juca cu diferite grade de intensitate.

1. „Violator" – gradul I, sau „Hai, pa" este jucat la adunări sociale și constă, în esență, în flirt moderat. White dă semnale că este disponibilă și gustă plăcerea de a fi centrul atenției unui bărbat. Odată implicat, jocul s-a terminat. Dacă este politicoasă, ar putea spune deschis: „Apreciez complimentele dvs. și vă mulțumesc pentru ele" și apoi să treacă la următoarea cucerire. Dacă este mai puțin generoasă, ar putea pur și simplu să-l părăsească. O jucătoare pricepută poate face ca jocul să dureze mult timp la o petrecere,

schimbându-și mereu locul, așa încât bărbatul să fie nevoit să facă manevre complicate ca să o poată urmări fără să bată prea mult la ochi.

2. În „Violator" – gradul II, sau „Indignare", White obține doar o mică satisfacție din avansurile pe care i le face Black. Prima ei mulțumire provine din respingerea lui, astfel că acest joc mai este cunoscut în limbaj colocvial și sub numele de „Cară-te, bă!" Ea îl face pe Black să se implice și mai mult decât ar face-o într-un flirt moderat ca în „Violator" – gradul I și se bucură urmărindu-i deruta atunci când îl respinge. Bineînțeles că Black nu este atât de neajutorat pe cât pare și se poate să se fi chinuit mult ca să se implice. De obicei, el joacă o variantă de „Dă-mi un Șut".

3. „Violator" gradul III este un joc nociv care se sfârșește prin crimă, sinucidere sau la tribunal. Aici, White îl aduce pe Black în situația de contact fizic compromițător, pretinzând apoi că a atacat-o cu gânduri criminale sau că i-a provocat daune ireparabile. În forma sa cea mai cinică, White ar putea chiar să-i dea voie să termine actul sexual așa încât ea să obțină acea satisfacție, înainte de a-l înfrunta. Înfruntarea poate fi imediată, ca în plângerea nelegitimă de viol, ori poate fi mult amânată, ca în sinuciderea sau crima care urmează unei aventuri prelungite. Dacă ea hotărăște să se joace ca într-un atac criminal, s-ar putea să nu întâmpine greutăți în găsirea unor aliați interesați morbid sau financiar, cum ar fi presa sau poliția, sfătuitori sau rude. Uneori însă, s-ar putea ca aceste persoane străine să se întoarcă împotriva ei cu cinism, făcând-o să-și piardă inițiativa și să devină o unealtă în jocurile lor.

În alte cazuri, aceste persoane străine pot juca funcții diferite. Ei îi impun lui White jocul, pentru că vor să joace „Luați-vă la bătaie, tu cu el." Ei o pun într-o asemenea situație, încât o obligă să reclame violul, ca să-și salveze reputația. Acest lucru se poate întâmpla mai cu seamă fetelor aflate sub vârsta majoratului; ele ar fi dispuse să continue o relație amoroasă, dar pentru că aceasta e descoperită sau se face prea mult caz de ea, se văd nevoite să transforme povestea de dragoste într-un joc „Violator" de gradul III.

Într-o binecunoscută situație din Biblie, Iosif cel prudent refuză să se lase atras într-un joc de „Violator", în care soția lui Potifar a făcut clasica trecere la „Luați-vă la bătaie, tu cu el", un exemplu excelent al felului în care reacționează la antiteză un jucător înrăit, și al pericolelor care îi pândesc pe cei care refuză să joace jocuri. Aceste două jocuri sunt combinate în binecunoscutul „Joc al

Șantajistului", în care femeia îl seduce pe Black, după care reclamă violul, fază în care soțul ei preia comanda și-l hărțuiește pe Black cu amenințarea șantajului.

Una dintre cele mai nefericite și acute forme de „Violator" gradul III apare relativ frecvent între homosexuali necunoscuți care, doar într-o oră, pot aduce jocul în faza de crimă. Variantele cinice și criminale ale acestui joc măresc considerabil volumul unui ziar care publică știri de senzație.

Prototipul la copii al jocului „Violator" este același ca al „Femeii frigide", în care fetița îl face pe băiat să se umilească sau să se murdărească după care strâmbă din nas, așa cum a descris Maugham în „Robii" și Dickens în „Marile speranțe", despre care am mai amintit. Acest joc este de gradul II. O formă mai dură, care se apropie de gradul III, poate fi întâlnită în cartiere rău famate.

Antiteză: Abilitatea bărbatului de a evita să se lase antrenat în acest joc sau de a-l ține sub control, depinde de capacitatea lui de a face distincție între expresii autentice ale sentimentului și mutări ale jocului. Dacă reușește astfel să exercite controlul social, el ar putea obține o mare plăcere dintr-un flirt nevinovat în jocul „Hai pa!". Pe de altă parte, este greu de conceput o antiteză sigură pentru manevra Soției lui Potifar, alta decât a pleca înainte de ora închiderii fără a lăsa o adresă de contact. În 1938, scriitorul a întâlnit în Alep, un bătrân pe nume Iosif, care fusese nevoit să fugă din Constantinopol în urmă cu 32 de ani, după ce fusese încolțit de una dintre cadânele sultanului, într-o vizită de afaceri la haremul Yildiz. El a fost nevoit să-și părăsească magazinul, nu înainte de a-și lua aurul agonisit, după care, nu s-a mai întors niciodată.

Variante: Versiuni masculine ale jocului „Violator" se întâlnesc în special în situații comerciale: „Distribuitorul de roluri" (după care ea nu a mai obținut rolul) și „Îmbrățișarea" (și apoi a fost concediată).

ANALIZĂ

Analiza care urmează se referă la „Violator" gradul III, pentru că, în acest caz, sunt ilustrate mai spectaculos elementele jocului.

Scop: Răzbunare răutăcioasă.

Roluri: Seducătoarea, Lupul.

Dinamică (gradul III): Invidie falică, violență orală. „Hai, pa" este falic, în timp ce „Indignare" conține puternice elemente anale.

Exemple: (1) Te spun, ticălos mic şi murdar. (2) Femeia abuzată.
Paradigmă socială: Adult – Adult.

Adult (bărbat): „Îmi pare rău dacă am mers mai departe decât ai avut intenţia să-mi permiţi."

Adult (femeie): „M-ai violat şi trebuie să-ţi ispăşeşti pedeapsa în întregime."

Paradigmă Psihologică: Copil – Copil.

Copil (băiat): „Uite cât sunt de irezistibil."

Copil (fetiţă): „Te-am prins, ticălosule."

Mutări: (1) Femeie: seducţie. Bărbat: contra-seducţie. (2) Femeie: capitulare. Bărbat: victorie. (3) Femeie: confruntare. Bărbat: prăbuşire.

Avantaje: (1) Psihologic Intern – expresia urii şi proiecţia vinovăţiei. (2) Psihologic Extern – evitarea intimităţii sexuale emoţionale. (3) Social Intern – „Te-am prins, ticălosule." (4) Social Extern – „Nu-i îngrozitor?", „Tribunal", „Luaţi-vă la bătaie, tu cu el." (5) Biologic – schimburi sexuale şi războinice. (6) Existenţial – Sunt nevinovat.

4. JOCUL CIORAPULUI

Teză: Este un joc din familia „Violator"; aici caracteristica evidentă este exhibiţionismul, care este de natură isterică. O femeie vine într-un grup unde nu cunoaşte pe nimeni şi după scurt timp ridică un picior, expunându-se provocator, şi remarcă: „Vai, mi s-a dus un ochi la ciorap." Acest comportament este calculat să-i stârnească sexual pe bărbaţi şi să le înfurie pe celelalte femei. Orice mustrare adresată lui White este bineînţeles întâmpinată cu proteste de inocenţă sau contra-acuzaţii, de unde şi asemănarea cu clasicul „Violator." Lipsa de adaptare a lui White este semnificativă. Ea aşteaptă rareori să afle cu ce fel de oameni are de a face sau cum să-şi găsească un moment favorabil pentru manevră. De aici rezultă că manevra este nepotrivită şi îi afectează relaţiile cu asociaţii. În ciuda unei „sofisticări" superficiale, ea nu pricepe ce i se întâmplă în viaţă, pentru că judecă mult prea cinic natura umană. Scopul este să dovedească faptul că alţii au o minte lascivă, iar aspectul de Adult din personalitatea ei este păcălit de Copil şi Părinte (de obicei o mamă lascivă), şi astfel ignoră atât faptul că este provocatoare, cât şi bunul simţ al celor pe care îi întâlneşte. În acest fel, jocul tinde să fie auto-distructiv.

Probabil că aceasta este o variantă falică a unui joc al cărui conţinut depinde de dereglarea fundamentală. O variantă „orală" poate fi jucată de femei cu o patologie mai profundă şi cu sâni bine dezvoltaţi. Astfel de femei stau de obicei cu mâinile la spate pentru ca astfel să împingă sânii înainte; ar putea încerca să atragă şi mai mult atenţia asupra lor făcând remarci în legătură cu dimensiunile lor sau despre vreo suferinţă, o operaţie sau o tumoră. Anumite tipuri de foială constituie probabil o variantă anală. Implicaţia acestui joc este că femeia respectivă este disponibilă din punct de vedere sexual. Astfel, poate fi juçat într-o formulă mai simbolică de femei îndoliate care fac „paradă" de văduvia lor în mod ipocrit.

Antiteză: Pe lângă incapacitatea de adaptare, aceste femei nu dovedesc prea multă aderenţă la antiteză. Dacă jocul nu este luat în seamă sau este respins de un grup sofisticat de terapie, de exemplu, ele s-ar putea să nu revină. Trebuie făcută în acest joc o distincţie atentă între antiteză şi represalii, deoarece acestea din urmă semnalează că White a câştigat. Femeile sunt mai pricepute decât bărbaţii în a replica la mutări în „Jocul ciorapului", pe aceştia neispitindu-i nimic în asemenea măsură încât să pună capăt jocului. De aceea, este mai bine ca antiteza să fie lăsată în seama celorlalte femei prezente.

5. SCANDAL

Teză: Jocul clasic este jucat între taţi dominatori şi fiice adolescente, acolo unde există o mamă cu inhibiţii sexuale. Tatăl vine acasă de la serviciu şi îi face o observaţie fiicei, care răspunde necuviincios, sau fiica face prima mutare fiind necuviincioasă, iar tatăl îi face observaţie. Se ridică vocea şi încordarea devine mai acută. Deznodământul depinde de cel care are iniţiativa. Există trei posibilităţi: (a) tatăl se retrage în dormitorul său şi trânteşte uşa; (b) fiica se retrage în camera ei şi trânteşte uşa; (c) fiecare se retrage în camera sa şi trânteşte uşa. În orice caz, sfârşitul jocului „Scandal" este marcat de trântirea uşii. „Scandal" oferă o soluţie dureroasă, dar eficientă, la problemele sexuale care se ivesc între taţi şi fiice adolescente în anumite familii. Adesea, nu pot trăi în aceeaşi casă decât dacă se ceartă unul cu celălalt, iar trântirea uşilor subliniază pentru amândoi faptul că au camere separate. În

familiile decăzute, acest joc poate fi jucat într-o formă sinistră şi respingătoare, în care tatăl îşi aşteaptă fiica să se întoarcă de la o întâlnire şi o verifică atent şi pe ea şi hainele ei ca să se convingă că nu a avut contact sexual. Cel mai mic amănunt care îi trezeşte vreo suspiciune poate declanşa cea mai violentă altercaţie, ce se poate termina cu izgonirea fetei din casă, în toiul nopţii. În timp, natura îşi va urma cursul – dacă nu în aceea noapte, atunci în noaptea următoare sau peste două nopţi. Atunci suspiciunile tatălui sunt „justificate", după cum îi comunică el mamei, care în tot acest timp a stat deoparte „neajutorată."

În general, jocul „Scandal" poate totuşi fi jucat de oricare alte două persoane care încearcă să evite intimitatea sexuală. De exemplu, este o fază finală obişnuită pentru jocul „Femeia Frigidă." Apare relativ rar între băieţi adolescenţi şi rudele lor de sex feminin, pentru că este mai simplu pentru băieţii adolescenţi să evadeze seara de acasă decât pentru alţi membri ai familiei. La o vârstă mai fragedă, fraţii şi surorile pot ridica adevărate bariere şi obţine satisfacţii parţiale prin bătaie, tipar care are diferite motivaţii în funcţie de vârstă, şi care în America este o formă semi-rituală de „Scandal", sancţionată de televiziune şi autorităţi pedagogice şi pediatrice. În familiile bune din Anglia este (sau era) considerată o formă nocivă, iar energiile respective sunt canalizate în jocul „Scandal" cu reguli dinainte stabilite, pe terenul de joacă.

Antiteză: Jocul nu este pentru tată atât de dezgustător pe cât i-ar plăcea lui să creadă şi în general, fiica este aceea care face mutarea antitetică printr-o căsătorie adesea prematură sau forţată. Dacă este posibil din punct de vedere psihologic, mama poate face mutarea antitetică, renunţând la frigiditatea ei relativă sau absolută. Jocul se poate domoli dacă tatăl găseşte ceva interesant din punct de vedere sexual în afara căminului, dar acest lucru poate duce la alte complicaţii. În cazul cuplurilor căsătorite, antitezele sunt aceleaşi ca pentru „Femeia frigidă" sau „Bărbatul frigid." În împrejurări prielnice, jocul „Scandal" duce în mod firesc la „Tribunal."

CAPITOLUL ZECE

JOCURI DIN LUMEA INTERLOPĂ

O dată cu infiltrarea profesiunilor „ajutătoare" în tribunale, departamente de punere în libertate condiţionată şi facilităţi corecţionale, o dată cu creşterea blazării criminaliştilor şi a executorilor judecătoreşti, cei vizaţi trebuie să fie conştienţi de jocurile tot mai frecvent întâlnite în lumea interlopă, atât în închisoare, cât şi în afara ei. Acestea cuprind: „Hoţii şi vardiştii", „Cum scapi de aici" şi „Hai să-i coacem una lui Joey."

1. HOŢII ŞI VARDIŞTII

Teză: Pentru că mulţi infractori îi urăsc pe poliţişti, se pare că obţin cel puţin tot atâta satisfacţie – dacă nu chiar mai mare – din păcălirea poliţiei, ca şi din comiterea infracţiunilor. Aceste infracţiuni, la nivel de Adult, sunt jocuri jucate în scopul câştigului material – prada; dar la nivel de Copil este vorba de fiorul urmăririi: evadarea şi revenirea la calm.

Deşi pare curios, prototipul jocului „Hoţii şi vardiştii" jucat de copii nu este o confruntare între poliţişti şi infractori, ci „de-a v-aţi ascunselea" în care elementul esenţial este mâhnirea de a fi găsit. Copiii mai mici se dau de gol imediat. Dacă tata îi găseşte prea uşor, mâhnirea le scade distracţia. Dar tatăl, dacă este un bun jucător, ştie ce să facă: îşi opreşte urmărirea, iar băieţelul îi dă un indiciu strigându-l, trântind ceva sau făcând un alt zgomot. Astfel el îl obligă pe tată să-i găsească, dar tot este necăjit; dar de data asta distracţia a fost mai mare deoarece a fost mai palpitant. Dacă tatăl se dă bătut, băiatul, de obicei, se simte dezamăgit şi nu învingător. De vreme ce faptul că s-a ascuns l-a distrat, este evident

IMG_4845 (1600x1200x16M jpeg)

că nu aici este necazul. Copilul este dezamăgit pentru că nu este prins. Atunci când tatălui îi vine rândul să se ascundă, el ştie că nu trebuie să-l păcălească pe băieţel decât atât cât să-l distreze; şi este destul de înţelept ca să se arate mâhnit atunci când este prins. Curând devine evident că răsplata necesară este să fie găsit.

Din acest motiv, „de-a v-aţi ascunselea" nu este doar o formă de distracţie, ci un joc adevărat. La nivel social este o întrecere de isteţime şi este cel mai amuzant atunci când Adultul din fiecare jucător îşi dă toată osteneala; la nivel psihologic totuşi, este asemănător maniei jocurilor de noroc, în care Adultul din personalitatea lui White trebuie să piardă ca să poată câştiga Copilul. A nu fi prins constituie de fapt antiteza. La copiii mai mari, comportamentul aceluia dintre ei care se ascunde într-un loc unde să nu poată fi găsit este considerat ca nesportiv, pentru că a stricat jocul. El a eliminat prin aceasta elementul de Copil şi a transformat totul într-o procedură de Adult. Nu mai joacă de dragul distracţiei. El face parte din aceeaşi categorie cu proprietarul unui cazino, sau cu nişte infractori de profesie, care umblă după bani şi nu după distracţie.

Aici pare să fie vorba de două tipuri dinstincte de infractori nărăviţi: cei care comit infracţiunea în primul rând pentru profit şi cei care o fac de dragul jocului – între cele două categorii fiind un grup numeros care o face din ambele motive. Copilul din personalitatea „învingătorului de profesie" – maşina de făcut bani – nu vrea să fie prins, şi, prin urmare, conform statisticilor, acesta din urmă este rareori prins. „Învinsul de profesie", pe de altă parte, care joacă „Hoţii şi vardiştii" (H&V), rareori o duce bine din punct de vedere financiar. Excepţiile la această regulă par să se datoreze mai mult norocului decât priceperii; pe termen lung, chiar şi cei mai norocoşi în mod normal isprăvesc prin a face ceea ce le cere Copilul din personalitatea lor, eşuând, şi nu ieşind învingători.

Jucătorul de H&V despre care discutăm aici seamănă într-o oarecare măsură cu Alcoolicul. El poate trece din rolul Infractorului în rolul Poliţistului şi invers. În unele cazuri el ar putea să joace rolul Poliţistului Părinte în timpul zilei şi Infractorul Copil după lăsarea întunericului. Există un Poliţist în personalitatea multor Infractori şi un Infractor în personalitatea unor Poliţişti. Dacă infractorul se „reprofilează", el poate juca rolul Salvatorului, devenind asistent social sau misionar; însă Salvatorul este cu mult mai puţin important în acest joc decât în „Alcoolic." Totuşi, în

mod normal, rolul jucătorului ca Infractor este destinul lui şi fiecare are un *modus operandi* de a se lăsa prins. El le poate da bătaie de cap Poliţiştilor sau le poate uşura sarcina.

Situaţia este similară cu a jucătorilor de jocuri de noroc. La nivel social sau sociologic, un astfel de jucător „de profesie" este acela al cărui principal scop în viaţă este să joace. Dar la nivel psihologic există două tipuri de indivizi care sunt astfel de jucători de profesie. Sunt cei care îşi petrec timpul jocului, de exemplu, jucându-se cu Soarta, la care forţa dorinţei Adultului de a câştiga este depăşită doar de tăria nevoii Copilului de a pierde. Şi apoi mai sunt cei care conduc tripouri şi chiar îşi câştigă existenţa – ducând-o foarte bine de altfel – oferindu-le altora ocazia să joace; ei înşişi nu joacă, chiar evită s-o facă, deşi uneori, în anumite condiţii, îşi permit să se implice şi o fac cu plăcere, întocmai ca un infractor notoriu care uneori se joacă de-a H&V.

Acest lucru explică oarecum de ce studii sociologice şi psihologice făcute asupra infractorilor au fost în general needificatoare şi neproductive: ele se ocupă de două tipuri diferite de indivizi care practic nu pot fi încadraţi cu precizie în categorii obişnuite, teoretice sau empirice. Acelaşi lucru este valabil şi în privinţa cartoforilor. Analizele tranzacţionale şi de joc oferă o soluţie imediată pentru dezvoltarea acestei probleme. Aceste analize înlătură ambiguitatea făcând o distincţie, din punct de vedere tranzacţional, sub nivel social, între „jucători" şi „profesionişti adevăraţi."

Să ne întoarcem acum de la această teză generală şi să luăm câteva exemple particulare. Unii spărgători îşi exercită meseria fără să facă nici o mişcare de prisos. Spărgătorul de tip „Hoţii şi vardiştii" îşi lasă cartea de vizită făcând acte gratuite de vandalism, cum ar fi stricarea unor haine scumpe cu secreţii şi excreţii. Jefuitorul profesionist de bancă, conform statisticilor, face tot posibilul să evite violenţa, jefuitorul de bancă gen „H&V" pândeşte orice moment prielnic ca să-şi dezlănţuie furia. Ca oricărui profesionist, infractorului priceput îi place ca faptele sale să fie atât de curate cât îi permit împrejurările. Răufăcătorul gen H&V simte nevoia să se descătuşeze în timp ce lucrează. Adevăratul profesionist, se spune, nu operează niciodată în nesiguranţă, jucătorul e dispus să înfrunte legea cu mâinile goale. Profesioniştii adevăraţi sunt perfect conştienţi, în felul lor, de jocul H&V. Dacă membrul unei bande arată prea mult interes pentru joc, până la punerea în pericol a loviturii, şi mai ales dacă nevoia lui de a fi

prins începe să iasă la iveală, ceilalţi vor lua măsuri drastice pentru a împiedica o recidivă. Poate tocmai pentru că nu joacă H&V, profesioniştii adevăraţi sunt rareori prinşi, şi de aceea, atât de rar studiaţi din punct de vedere sociologic, psihologic şi psihiatric, lucru valabil şi pentru jucătorii de jocuri de noroc. Din acest motiv, cea mai mare parte a cunoştinţelor noastre clinice despre infractori şi cartofori sunt privitoare la jucători mai mult decât la adevăraţii profesionişti.

Cleptomanii (spre deosebire de hoţii de magazine profesionişti) sunt exemple ale modului extrem de banal în care se joacă H&V. Probabil că un procent foarte ridicat de occidentali, cel puţin, a jucat H&V în închipuire şi acesta este motivul pentru care se vând bine ziarele în jumătatea aceea de lume. Această închipuire apare în mod frecvent sub forma plăsmuirii „crimei perfecte", ceea ce constituie forma cea mai dură posibilă a jocului şi care să-i păcălească pe poliţişti.

Variante de H&V sunt: „Revizori şi hoţi" jucat de delapidatori, cu aceleaşi reguli şi acelaşi punct culminant; „Vameşi şi hoţi" jucat de contrabandişti etc. Deosebit de interesantă este varianta infracţională pentru „Tribunal." În ciuda tuturor măsurilor de precauţie, profesionistul poate fi câteodată arestat şi adus la judecată. Pentru el, „Tribunal" reprezintă o procedură, pe care o îndeplineşte conform instrucţiunilor sfătuitorilor lui legali. Pentru avocaţi, dacă sunt „învingători de profesie", „Tribunal" este în esenţă un joc jucat cu juraţii în care scopul este să câştige, nu să piardă, o mare parte a societăţii considerându-l joc constructiv.

Antiteză: Aceasta este mai mult grija criminaliştilor calificaţi decât a psihiatrilor. Poliţia şi aparatul juridic nu sunt antitetice, dar îşi joacă rolurile din joc după regulile stabilite de societate.

Trebuie totuşi subliniat un lucru: cercetătorii de criminalistică mai glumesc spunând că unii criminali se comportă ca şi cum le-ar plăcea urmărirea şi ar vrea să fie prinşi, sau că ar pricepe ideea şi ar fi de acord cu ea, într-o manieră respectuoasă. Dar nu prea au tendinţa să considere un asemenea factor „academic" ca fiind hotărâtor în munca lor „serioasă." Mai întâi, nu există o cale de a demasca acest element prin metodele standard de cercetare psihologică. Cel care face investigaţia trebuie aşadar fie să treacă peste un punct crucial pentru că nu-l poate rezolva cu ajutorul instrumentelor cercetării sale, fie să le schimbe pe acestea din

urmă. Problema este că acele instrumente nu au ajutat până acum la găsirea nici unei soluţii la vreo problemă de criminalistică. Aşadar, cercetătorii ar trebui să renunţe la vechile metode şi să găsească noi metode de abordare a problemelor. Până când H&V va fi acceptat nu numai ca o anomalie interesantă, ci drept miezul însuşi al problemei într-un procent semnificativ de cazuri, mare parte a cercetării criminologice va continua să se ocupe de banalităţi, doctrine, probleme neesenţiale sau irelevante[1].

ANALIZĂ

Teză: Vezi dacă poţi să mă prinzi.
Scop: Consolare.
Roluri: Hoţ, Poliţist (Judecător)
Dinamică: Uzurpare falică, de ex. (1) De-a v-aţi ascunselea, leapşa. (2) Crimă.
Paradigmă Socială: Părinte – Copil.
Copil: „Vezi dacă poţi să mă prinzi."
Părinte: „Asta-i treaba mea."
Paradigmă Psihologică: Părinte – Copil.
Copil: „Trebuie să mă prinzi."
Părinte: „Aha! Aici erai!"
Mutări: (1) W: Sfidare. B: Indignare. (2) W: Tăinuire. B: Frustrare. (3) W: Provocare. B: Victorie.
Avantaje: (1) Psihologic Intern – despăgubire materială pentru pagube vechi. (2) Psihologic Extern – contrafobic. (3) Social Intern – Vezi dacă mă poţi prinde. (4) Social Extern – Era cât pe-aci să scap (formulă de petrecere a timpului: Ei erau cât pe-aci să scape). (5) Biologic – notorietate. (6) Existenţial: Întotdeauna am fost un ratat.

2. CUM SCAPI DE AICI

Teză: Este dovedit istoric faptul că acei delincvenţi care au timpul structurat printr-o activitate, o formulă de distracţie sau un joc, supravieţuiesc mai uşor. Acest lucru pare să fie bine cunoscut poliţiei politice despre care se spune că îi distruge pe anumiţi deţinuţi ţinându-i pur şi simplu în inactivitate şi într-o stare de izolare socială.

IMG_4847 (1600x1200x16M jpeg)

Activitatea preferată a deținuților izolați este cititul sau scrisul cărților, iar formula de *distracție* este evadarea, unii dintre cei care au exersat-o, precum Casanova și Baronul Trench, devenind celebri.

Jocul preferat este „Cum să scapi de aici?" („Vreau afară"), care mai poate fi jucat și în spitalele de stat. Trebuie făcută însă distincție de *operațiunea* cu aceeași denumire, cunoscută ca „Bună purtare." Un condamnat care dorește cu tot dinadinsul să fie liber va căuta să afle cum trebuie să se poarte cu autoritățile încât să fie eliberat cât mai curând. În zilele noastre, acest lucru poate fi mai ușor de realizat, jucând un joc benefic „Psihiatrie," tip Terapie de grup. Jocul „Vreau afară" este totuși jucat de deținuți sau pacienți al căror Copil *nu* vrea de fapt să iasă afară. Ei simulează „Bună purtare", dar la punctul critic se auto-sabotează în așa fel încât să nu fie eliberați. Astfel, în „Bună purtare", Părinte, Adult și Copil își dau mâna pentru a face în așa fel încât să fie eliberați; în „Vreau afară", Părinte și Adult trec prin toate mutările necesare până la momentul critic când Copilul, care este de fapt înspăimântat de perspectiva aventurării în lumea nesigură, preia conducerea și strică tot efectul. „Vreau afară" era des practicat la sfârșitul anilor 1930 de imigranții sosiți de puțin timp din Germania, care sufereau psihoze. Starea lor se îmbunătățea și cereau să li se facă ieșirea din spital, dar pe măsură ce ziua ieșirii se apropia, psihoza lor recidiva.

Antiteză. Atât „Bună purtare", cât și „Vreau afară" sunt recunoscute de administratorii inteligenți și se pot folosi la nivel executiv. Începătorii în grupurile de terapie sunt totuși de multe ori păcăliți. Un terapeut competent, știind că acestea sunt cele mai frecvente manipulări în închisorile cu orientare psihiatrică, le va urmări și le va depista pentru a le elimina într-o fază *timpurie*. Deoarece „Bună purtare" este o operațiune onestă, ea poate fi tratată ca atare și nu deranjează pe nimeni dacă este discutată fără ocolișuri. Pe de altă parte, „Vreau afară" necesită terapie activă dacă deținutul speriat trebuie reabilitat.

Variante. O variantă foarte asemănătoare cu „Vreau afară" este o operațiune numită „Trebuie să asculți." În acest caz, deținutul dintr-o instituție sau clientul unei agenții sociale cere dreptul de a face plângere. Plângerile sunt adesea irelevante. Ceea ce urmărește el este să se asigure că autoritățile îi vor da ascultare. Dacă autoritățile fac greșeala să creadă că acesta se așteaptă ca plângerile să fie soluționate și îl resping ca având pretenții prea mari, s-ar

putea să apară probleme. Dacă cererile lui sunt acceptate și satisfăcute, el va ridica pretenții mai mari. Dacă doar îl ascultă cu răbdare, dând semne de interes, jucătorul de „Trebuie să asculți" va fi mulțumit și cooperant și nu va mai cere nimic. Administratorul trebuie să învețe să facă deosebire între „Trebuie să asculți" și cererile serioase pentru acțiunea de remediere[2].

„Învinuirea vagabondului" este un alt joc care aparține acestei familii. Un criminal de profesie ar putea invoca „Învinuirea vagabondului" într-un efort real de a ieși, caz în care el face parte integrantă din procedură. Deținutul care joacă totuși „Învinuirea vagabondului", ca joc, nu îl folosește efectiv pentru a încerca să iasă, pentru că dacă iese, nu va mai avea nici o scuză ca să protesteze.

3. HAI SĂ I-O COACEM LUI JOEY (HCJ)

Teză: Prototipul acestui joc este „Magazin universal", jocul încrederii absolute, dar și alte jocuri de escrocherii mărunte și chiar jocul șantajului sunt de gen HCJ. Nimeni nu poate fi învins la HCJ, cu condiția să aibă hoția în sânge, pentru că prima mutare aparține lui Black, care trebuie să-i spună lui White că bătrânul-Joey-cel-prost-de-cinstit abia așteaptă să fie înșelat. Dacă White ar fi cinstit pe de-a-ntregul, fie s-ar da înapoi, fie l-ar preveni pe Joey, dar n-o face. Și tocmai când Joey e gata să plătească, ceva merge prost și White află că intenția lui s-a dus. Dar, în jocul șantajului, exact în momentul când Joey e gata să cadă în capcană, el intră pe ușă. Și atunci White, care făcuse jocul după regulile lui de a fi cinstit, constată că trebuie să joace după regulile lui Joey, și ele nu-i convin.

Ceea ce este destul de curios, se presupune ca victima să cunoască regulile jocului HCJ și să se conformeze lor. Vociferarea cinstită reprezintă un risc calculat pe care și-l asumă majoritatea deținuților; ei nu îi vor face o vină din asta lui White, ba chiar îi permit să mintă poliția într-o oarecare măsură pentru a-și salva pielea. Dar dacă el merge prea departe și îi acuză pe nedrept, de tâlhărie de exemplu, asta se consideră înșelăciune și o iau ca pe o ofensă. Pe de altă parte, nu se arată prea înțelegători cu un deținut care dă de bucluc „lucrând" o victimă aflată în stare de ebrietate, aceasta fiind considerată o procedură inacceptabilă, el trebuind să știe acest lucru mai bine. La fel se întâmplă și dacă acesta este

destul de fraier încât să-şi aleagă o victimă cu simţul umorului, ştiindu-se bine că asemenea indivizi nu sunt demni de încredere pentru a juca rolul cinstitului în HCJ pe tot parcursul jocului, până la faza finală „Hoţii şi vardiştii". Deţinuţii cu experienţă se tem de victimele care râd după ce au fost înşelate.

Trebuie subliniat faptul că o farsă nu este un joc de HCJ pentru că într-o farsă, Joey este cel care suferă, în timp ce în HCJ, Joey învinge, iar White suferă. O farsă este o formă de amuzament, pe când HCJ este un joc în care gluma este astfel aranjată încât să aibă efectul opus celui intenţionat.

Este evident că HCJ este un joc cu trei sau patru participanţi, poliţia fiind al patrulea jucător, şi este înrudit cu „Luaţi-vă la bătaie, tu cu el".

NOTĂ

Datorez mulţumiri d-lui Franklin Ernst de la California Medical Facility din Vacaville, d-lui William Collins de la California Rehabilitation Center din Norco şi d-lui Laurence Means de la California Institution for Men din Tehachapi, pentru interesul lor continuu în studierea jocului „Hoţii şi vardiştii", ca şi pentru discuţiile şi părerile critice, care mi-au fost de ajutor.

REFERINŢE

1. Frederick Wiseman, în „Psychiatry and the Law: Use and Abuse of Psychiatry in a Murder Case" (*American Journal of Psychiatry. 118, 289-299, 1961*) dă un exemplu edificator şi tragic al unei forme dure de „Hoţii şi vardiştii." Este vorba de un tânăr de 23 de ani care şi-a împuşcat logodnica, după care s-a predat. Acest lucru nu a fost uşor de rezolvat, pentru că poliţia nu a dat crezare poveştii până când tânărul nu a spus-o de patru ori. Mai târziu, el a declarat: „Mi se părea că îmi era sortit să-mi sfârşesc viaţa în scaunul electric. Dacă aşa stăteau lucrurile, aşa şi trebuia să se întâmple." Autorul spune că era caraghios de imaginat că un juriu laic putea înţelege mărturia psihiatrică complexă care a fost oferită la proces, în argou tehnic. În termeni de joc, problema centrală poate fi exprimată în cuvinte simple: un băiat de nouă ani hotăreşte (din motive prezentate clar la proces) că soarta lui este să sfârşească pe scaunul electric. El îşi petrece tot restul vieţii tinzând către acest ţel şi folosindu-şi prietena ca ţintă iar la sfârşit trece la fapte.
2. Pentru informaţii suplimentare despre „Hoţii şi vardiştii" şi jocuri jucate între deţinuţi, vezi: Ernst, F.H. şi Keating, W. C., „Psychiatric Treatament of the California Felon." *American Journal of Psychiatry.* 120: 974-979, 1964.

CAPITOLUL UNSPREZECE

JOCURI DIN CABINETUL DE CONSULTAŢII

Jocurile jucate cu tenacitate în situaţii terapeutice sunt cele mai importante pentru analistul profesionist de jocuri. În funcţie de rolul agentului, există trei tipuri de jocuri:

1. Jocuri jucate de terapeut şi cei care lucrează la un caz: „Nu încerc decât să te ajut" şi „Psihiatrie."
2. Jocuri jucate de oameni instruiţi în acest scop şi care sunt pacienţi în grupuri de terapie, cum este „Sera."
3. Jocuri jucate de pacienţii neinstruiţi şi clienţi: „Nevoiaşul", „Ţăranul", „Prostul" şi „Picior de lemn."

1. SERA

Teză: Este o variantă a jocului „Psihiatrie", jucat în forma cea mai dură de tinerii specialişti în ştiinţe sociale, cum ar fi psihologii din clinici. În compania colegilor lor, aceşti tineri tind să joace „Psihanaliză", adesea într-un mod glumeţ, folosind expresii de felul: „Ţi se vede ostilitatea" sau „Cât de mecanic poate ajunge să fie un mecanism de apărare?" În mod normal, aceasta este o formă de distracţie amuzantă şi inofensivă; constituie o fază firească din experienţa lor de învăţare şi dacă din grup fac parte nişte tipi originali, totul devine foarte amuzant. (Preferinţa autorului este „Văd că iar am intrat în Săptămâna Parapraxismului Naţional") Ca pacienţi în grupuri de psihiatrie, unii dintre aceştia se pot implica mai serios în această critică reciprocă; însă, pentru că nu este prea eficientă în această situaţie, ea trebuie totuşi condusă de un terapeut. Ceea ce urmează se poate transforma astfel într-un joc „Sera."

Există o puternică tendinţă a proaspeţilor absolvenţi să arate un respect exagerat pentru ceea ce ei numesc „Sentimente autentice." Expresia unui astfel de sentiment poate fi precedată de un anunţ că acesta este pe cale să apară. După anunţ, sentimentul este descris, sau mai degrabă prezentat grupului, ca şi când ar fi o floare rară care ar trebui privită cu veneraţie. Reacţiile celorlalţi membri sunt primite cu solemnitate şi ei îşi iau aerul unor experţi cunoscători la o grădină botanică. Problema pare să fie, în argoul analizei jocului, dacă acesta este suficient de bun pentru a fi expus la Expoziţia Naţională de Sentimente. Dacă terapeutul intervine cu întrebări, acest lucru este considerat ca o gravă ofensă, ca şi când un nătărău neîndemânatic ar strivi petalele gingaşe ale unei plante care înfloreşte o dată la o sută de ani. Sigur că terapeutul simte că pentru a înţelege anatomia şi fiziologia unei flori s-ar putea să fie nevoie să o disece.

Antiteză. Antiteza, care este crucială pentru programul terapeutic, este ironia descrierii prezentate anterior. Dacă jocul este lăsat să se desfăşoare, el poate dura ani de zile, fără să se schimbe ceva, după care pacientul ar putea considera că a avut o „experienţă terapeutică" în timpul căreia a „exprimat ostilitate" şi a învăţat să „facă faţă sentimentelor" într-un mod care îi dă un avantaj faţă de colegii lui mai puţin norocoşi. Totodată, s-ar putea să se fi petrecut ceva mai puţin important din punct de vedere dinamic şi, cu siguranţă, investiţia de timp nu a dat rezultate terapeutice maxime.

Ironia din descrierea iniţială nu este îndreptată împotriva pacienţilor, ci împotriva profesorilor lor şi a mediului lor cultural care încurajează asemenea pretenţii exagerate. Plasată la momentul potrivit, o remarcă sceptică i-ar putea face să se despartă, spre binele lor, de influenţe Parentale vanitoase, conducând astfel la o vigoare mai scăzută a tranzacţiilor dintre ei. În loc să cultive sentimente într-o atmosferă supraîncălzită de seră, le-am putea lăsa mai bine să crească în mod firesc, pentru a fi apoi culese atunci când s-au copt.

Avantajul cel mai evident al acestui joc este cel psihologic extern, pentru că evită intimitatea prin stabilirea unor condiţii speciale în care să poată fi exprimate sentimente, precum şi a unor restricţii speciale asupra răspunsurilor celor prezenţi.

2. NU ÎNCERC DECÂT SĂ TE AJUT

Teză. Acest joc poate fi jucat în orice situaţie profesională şi nu doar de psihoterapeuţi şi lucrători în binefacere. Cu toate acestea, el este întâlnit cel mai adesea în forma sa cea mai înfloritoare printre asistenţii sociali cu un anume tip de pregătire. Analiza acestui joc i-a fost lămurită autorului în nişte împrejurări curioase. Toţi participanţii la un joc de pocher au ieşit, cu excepţia a doi dintre ei: un cercetător psiholog şi un om de afaceri. Omul de afaceri, care avea cărţi bune, a pariat; psihologul, care avea cărţi imbatabile, a ridicat miza. Omul de afaceri se arătă surprins în timp ce psihologul spuse glumeţ: „Nu te supăra! Nu încerc decât să te ajut!" Omul de afaceri ezită şi în cele din urmă mai puse bani. Psihologul îşi arată cărţile, iar celălalt le aruncă pe ale sale dezgustat. Cei de faţă au râs atunci de gluma psihologului, iar păgubaşul remarcă mâhnit: „Grozav m-ai mai ajutat!" Psihologul aruncă scriitorului o privire cu înţeles, care vroia să spună că gluma fusese făcută într-adevăr în detrimentul profesiei de psihiatru. În acel moment a devenit clară structura acestui joc.

Lucrătorul sau terapeutul sau oricine altcineva, indiferent de profesie, dă un sfat unui client sau unui pacient. Pacientul revine spunând că sugestia nu a avut efectul aşteptat. Lucrătorul ridică din umeri la eşecul său, cu un sentiment de resemnare şi încearcă din nou. Dacă este atent, va simţi că îl încearcă frustrarea, însă oricum va mai încerca o dată. De obicei nu prea simte nevoia să se întrebe care îi sunt motivele pentru că ştie că mulţi dintre colegii săi de breaslă trec prin asemenea situaţii şi că el respectă procedura „corectă" şi va primi sprijinul total al şefilor lui.

Dacă întâlneşte un jucător înverşunat, cum ar fi un obsedat ostil, el va constata că îi va fi din ce în ce mai greu să se simtă în largul lui. Apoi dă de bucluc şi lucrurile se vor înrăutăţi încet-încet. În cel mai rău caz, întâlneşte un paranoic furios care va da buzna într-o zi strigând: „Uite ce am făcut din cauza ta!" Şi atunci frustarea lui va ieşi la lumină sub forma gândului rostit sau nerostit: „Dar nu încercam decât să te ajut!" Uimirea lui la vederea nerecunoştinţei i-ar putea provoca o suferinţă considerabilă, arătând motivele complexe aflate la baza comportamentului său. Uimirea reprezintă rezultatul final.

Personalul autorizat nu trebuie confundat cu cei care joacă „Nu încerc decât să te ajut" (NIDA). „Cred că putem face ceva", „Ştiu

eu ce trebuie făcut", „Am fost pus să te ajut", sau „Plata pentru ca eu să te ajut..." diferă de „Nu încerc decât să te ajut." Primele patru – în forma lor de bună credinţă – reprezintă oferte de Adult prin care calificarea profesională este pusă în slujba pacientului sau clientului aflat în suferinţă; NIDA are un motiv ulterior care este mai important decât priceperea profesională în determinarea rezultatului. Acest motiv se bazează pe faptul că oamenii sunt nerecunoscători şi te dezamăgesc. Perspectiva succesului este alarmantă pentru Părintele din personalitatea profesionistului şi constituie o invitaţie la sabotaj pentru că succesul i-ar ameninţa poziţia. Jucătorul de NIDA are nevoie să se asigure că ajutorul său nu va fi acceptat indiferent de înverşunarea cu care va fi oferit. Clientul răspunde cu „Uite cât de mult îmi dau osteneala" sau „Nu mă poţi ajuta cu nimic." Jucătorii mai flexibili pot face compromisuri: este normal ca oamenii să accepte un ajutor cu condiţia să dureze mult până îl acceptă. Din acest motiv, terapeuţii au tendinţa să se simtă obligaţi să se scuze dacă au obţinut rezultate rapide, pentru că ştiu că unii dintre colegi îi vor critica la şedinţele cu personalul. La polul opus faţă de jucătorii înverşunaţi de NIDA – cum sunt cei aflaţi printre lucrătorii sociali – se află avocaţii buni care îşi ajută clienţii fără să se implice personal sau sentimental. În acest caz, măiestria ia locul înverşunării voalate.

Unele şcoli de asistenţă socială par să fie în primul rând nişte academii pentru instruirea jucătorilor profesionişti de NIDA şi nu le este uşor absolvenţilor lor să renunţe să mai joace. Un exemplu, care ar putea ajuta la ilustrarea câtorva dintre punctele premergătoare, poate fi găsit în descrierea jocului complementar „Nevoiaşul."

NIDA precum şi variantele acestuia pot fi găsite cu uşurinţă în viaţa de toate zilele. El este jucat de prietenii de familie şi de rude (de ex., „Îţi fac eu rost de asta la un preţ mic"), şi de adulţii care fac muncă comunitară cu copiii. Este unul dintre jocurile preferate ale părinţilor, iar jocul complementar jucat de copii este de obicei „Uite ce-am făcut din cauza ta." Din punct de vedere social, este o posibilă variantă la „Schlemiel", în care pagubele sunt făcute nu din impulsivitate, ci mai degrabă din încercarea de a fi de ajutor; în acest caz, clientul este reprezentat de o victimă care ar putea juca „De ce trebuie să mi se întâmple asta tocmai mie?" sau o variantă a acestuia.

Antiteză. Există mai multe tipuri de mijloace la îndemâna specialistului pentru a trata o invitaţie de participare la acest joc,

iar alegerea lui va fi în funcţie de relaţiile dintre el şi pacient, şi mai ales de atitudinea Copilului din personalitatea pacientului.

1. Antiteza psihanalitică clasică este cea mai radicală şi mai grea pentru pacient. Invitaţia este complet ignorată. Pacientul îşi dă atunci tot mai mult osteneala. La un moment dat cade într-o stare de disperare, manifestată prin furie sau depresie, ceea ce reprezintă semnul că nu au fost satisfăcute condiţiile unui joc. Această stare de lucruri poate duce la o confruntare utilă.

2. Se poate încerca o confruntare mai blândă (dar nu afectată) la prima invitaţie. Terapeutul afirmă că este terapeutul pacientului, şi nu impresarul lui.

3. O procedură mai blândă este introducerea pacientului într-un grup terapeutic şi lăsarea celorlalţi pacienţi să abordeze problema.

4. În cazul unui pacient cu tulburări acute, s-ar putea să fie nevoie să se joace jocul pe parcursul fazei iniţiale. Aceşti pacienţi ar trebui trataţi de un psihiatru care, fiind cadru medical, poate recomanda pentru tratamentul unor astfel de persoane, atât medicamente cât şi măsurile igienice încă valoroase, chiar şi în aceste vremuri ale tranchilizantelor. Dacă medicul recomandă un regim de igienă care poate cuprinde băi, exerciţii fizice, perioade de odihnă şi mese regulate, toate în paralel cu medicaţia, pacientul (1) respectă regimul şi se simte mai bine, (2) respectă cu stricteţe regimul şi se plânge că nu-i foloseşte, (3) aminteşte întâmplător că a uitat să respecte sfaturile sau că a abandonat regimul pentru că nu-i era de nici un folos. În al doilea şi al treilea caz, este la latitudinea psihiatrului să hotărască dacă pacientul poate fi supus analizei jocului în acel moment sau dacă este indicată o altă formă de tratament care să-l pregătească pentru psihoterapie, mai târziu. Înainte de a lua o hotărâre asupra căii pe care trebuie s-o urmeze, psihiatrul trebuie să evalueze cu atenţie relaţia de coordonare între regim şi tendinţa pacientului de a juca jocuri în paralel cu acest regim.

Pe de altă parte, pentru pacient antiteza este „Nu-mi spune ce să fac ca să mă ajut, îţi spun eu ce trebuie făcut ca să mă ajuţi." Dacă terapeutul este cunoscut a fi un Schlemiel, antiteza corectă pe care trebuie să o folosească pacientul este: „Nu mă ajuta pe mine, ajută-l pe el." Însă jucătorii serioşi de „Nu încerc decât să te ajut" duc lipsă, în general, de simţul umorului. Mutările antitetice din partea unui pacient sunt de obicei privite nefavorabil şi pot duce la o duşmănie pe viaţă din partea terapeutului. În viaţa de zi cu zi, asemenea mutări nu trebuie iniţiate decât dacă respectivul

este pregătit să le ducă până la capăt fără milă şi să suporte consecinţele. De exemplu, a refuza dispreţuitor o rudă care „Îţi poate cumpăra ceva la preţ mic", poate duce la serioase complicaţii în familie.

ANALIZĂ

Teză: Nimeni nu face niciodată ce-i spun.
Scop: Atenuarea sentimentului de vinovăţie.
Roluri: Personalul Auxiliar, Client.
Dinamică: Masochism.
Exemple: (1) Copii care învaţă, intervine părintele. (2) Asistent social şi client.
Paradigmă Socială: Părinte-Copil.
Copil: „Ce să fac acum?"
Părinte: „Uite ce să faci!"
Paradigmă Psihologică: Părinte-Copil.
Părinte: „Uite ce eficient sunt."
Copil: „Te fac să fii ineficient."
Mutări: (1) Se cer instrucţiuni – Se dau instrucţiuni. (2) Procedură ineficientă – Reproş. (3) Demonstrarea ineficienţei procedurilor – Scuze implicite.
Avantaje: (1) Psihologic Intern – martiriu. (2) Psihologic Extern – evită înfruntarea imperfecţiunilor. (3) Social Intern – „APP", Tip Proiectiv; nerecunoştinţă. (4) Social Extern – „Psihoterapie", Tip Proiectiv. (5) Biologic – reproşuri de la client, laude de la şefi. (6) Existenţial – Toţi oamenii sunt nerecunoscători.

3. NEVOIAŞUL

Teză. Teza acestui joc este cel mai bine exprimată de Henry Miller în *Colosul din Maroussi:* „Evenimentul trebuie să se fi petrecut în anul în care îmi căutam un serviciu fără să am cea mai mică intenţie să-l găsesc. Mi-a amintit de faptul că, deşi mă credeam teribil de disperat, nici măcar nu mă obosisem să caut la anunţurile cu oferte de serviciu."

Acest joc este unul dintre cele complementare cu „Nu încerc decât să te ajut" (NIDA), aşa cum este el jucat de lucrătorii sociali

care îşi câştigă astfel existenţa. „Nevoiaşul" este jucat cu egal profesionalism şi de clientul care de asemenea îşi câştigă existenţa în acest fel. Experienţa scriitorului în privinţa jocului „Nevoiaşul" este limitată, dar relatarea care urmează, făcută de unul dintre cei mai buni studenţi ai săi, ilustrează natura acestui joc şi locul său în societatea noastră. D-na Black este lucrător social la agenţia de ajutor social al cărei scop declarat, şi pentru care a primit o subvenţie de la guvern, este redresarea economică a localnicilor – ceea ce înseamnă de fapt a-i ajuta să-şi găsească o slujbă stabilă şi plătită corespunzător. Conform rapoartelor oficiale, clienţii acestei agenţii „făceau progrese" continuu, dar, de fapt, puţini dintre ei erau de fapt „redresaţi." Acesta era un lucru de înţeles, se spunea, pentru că cei mai mulţi dintre ei fuseseră clienţi ai ajutorului social ani la rând, trecând de la o agenţie la alta şi uneori fiind ajutaţi de cinci sau şase agenţii în acelaşi timp, aşadar era clar că aceştia erau nişte „cazuri dificile."

D-na Black, datorită instruirii ei în analiza jocului, şi-a dat curând seama că personalul agenţiei la care lucra ea juca un joc de NIDA, şi s-a întrebat atunci cum oare răspundeau clienţii la acest joc. Ca să verifice acest lucru, ea i-a întrebat pe proprii ei clienţi de la o săptămână la alta câtor ocazii de slujbă le dăduseră curs. A descoperit că, deşi aceştia trebuiau teoretic să caute insistent de lucru de la o zi la alta, ei, de fapt, se străduiau prea puţin, iar puţinele eforturi pe care le făceau erau mai mult de formă. De exemplu, un bărbat a afirmat că a răspuns cel puţin unui anunţ pe zi, în căutare de slujbă. „Ce fel de slujbă?" l-a întrebat ea. El i-a răspuns că era vorba de vânzări. „Acesta este singurul tip de anunţ căruia i-ai dat curs?" l-a întrebat ea. El i-a spus că da, dar că, din păcate, era bâlbâit, ceea ce îl împiedica să-şi facă o astfel de carieră. Cam în această fază, şeful ei a fost atenţionat că ea punea aceste întrebări şi a mustrat-o pentru că făcea presiuni nepermise asupra clienţilor ei.

D-na Black s-a hotărât totuşi să meargă înainte şi să-i repună în drepturi pe câţiva dintre ei. I-a ales pe aceia care erau apţi de muncă şi nu aveau nici un motiv serios să mai trăiască din ajutor social. Cu acest grup pe care şi l-a ales, a început NIDA şi „Nevoiaşul." Când erau pe punctul să-i dea dreptate, ea le-a spus că dacă nu-şi găsesc o slujbă, le anulează ajutorul social şi îi mută la o altfel de agenţie. Mulţi dintre ei şi-au găsit slujbă aproape imediat, unii chiar prima slujbă după ani de zile. Dar erau indignaţi de atitudinea

ei şi unii i-au scris şefului ei scrisori în care se plângeau de ea. Şeful a chemat-o şi a mustrat-o din nou mai aspru, pe motiv că deşi foştii ei clienţi lucrau, nu erau „de fapt redresaţi." Şeful a remarcat că se punea problema dacă să o mai păstreze pe d-na Black în agenţie sau nu. D-na Black a încercat cu tact – atât cât îşi putea permite ca să nu-şi piardă postul – să afle ce însemna pentru agenţie „adevărata redresare." Dar acest lucru nu a fost clarificat. I s-a spus doar că „exercita presiuni nepermise" asupra oamenilor, iar faptul că ei îşi întreţineau familiile, pentru prima oară în ani de zile, nu i se datora ei nicidecum.

Pentru că ea avea nevoie de acea slujbă şi era în pericol să o piardă, câţiva dintre prietenii ei au încercat să o ajute. Directorul respectat al unei clinici de psihiatrie i-a scris şefului agenţiei, afirmând că auzise de realizările deosebite ale d-nei Black în munca ei cu clienţii agenţiei şi îi cerea permisiunea să discute rezultatele ei într-o şedinţă cu personalul clinicii pe care o conducea. Şeful agenţiei a refuzat să-şi dea acordul.

În cazul acesta, regulile „Nevoiaşului" au fost stabilite de agenţie pentru a completa regulile locale ale NIDA. Între lucrător şi client exista o înţelegere tacită care suna astfel:

– L: „Am să încerc să te ajut (dacă nu reuşeşti să te descurci)."

– C: „Am să-mi caut o slujbă doar (dacă nu trebuie să-mi şi găsesc)."

Dacă un client a stricat înţelegerea ducând-o mai bine, agenţia a pierdut un client, iar acesta şi-a pierdut ajutorul social, ambii simţindu-se penalizaţi. Dacă un funcţionar ca d-na Black a stricat înţelegerea, determinându-l de fapt pe client să-şi găsească o slujbă, agenţia a fost penalizată prin plângerea clientului, ceea ce a ajuns în atenţia autorităţii, iar clientul, şi în acest caz, şi-a pierdut ajutorul social.

Atâta timp cât ambele părţi au respectat regulile implicite, au căpătat ceea ce au vrut. Clientul şi-a obţinut ajutorul social şi a aflat curând ceea ce vroia agenţia în schimb: o ocazie de „extindere" (ca parte a jocului NIDA) plus „material clinic" (care să fie prezentat la conferinţe cu personalul „care au clientul în centrul atenţiei"). Clientul era bucuros să se încadreze acestor cerinţe care îi produceau tot atâta plăcere cât îi produceau agenţiei. Astfel toată lumea era mulţumită şi nimeni nu simţea dorinţa să pună capăt unei relaţii atât de satisfăcătoare. D-na Black, în loc de „extindere", a încercat o „restrângere" şi a propus o conferinţă cu personalul „care să aibă comunitatea în centrul atenţiei", în locul „clientului

în centrul atenţiei"; acest lucru a dat totul peste cap în ciuda faptului că ea nu făcea altceva decât să acţioneze în conformitate cu regulile prestabilite între părţi.

Trebuie subliniate două aspecte aici: mai întâi, „Nevoiaşul" ca joc şi nu condiţie datorată incapacităţii fizice, mentale sau economice, este jucat doar de un număr restrâns de clienţi ai agenţiilor de ajutor social. În al doilea rând, jocul va fi sprijinit doar de funcţionarii sociali care sunt instruiţi să joace NIDA. El nu va fi tolerat bine de alţi funcţionari.

„Veteranul" şi „Clinica" sunt jocuri înrudite. „Veteranul" presupune aceeaşi relaţie de simbioză de această dată între Administraţia Veteranilor, sau organizaţii înrudite, şi un anumit număr de „veterani de profesie" care împărtăşesc privilegiile legitime ale foştilor militari invalizi. „Clinica" este jucat de un anumit număr dintre cei care frecventează departamentele de pacienţi externi din spitalele mari. Spre deosebire de cei care joacă „Nevoiaşul" sau „Veteranul", pacienţii care joacă „Clinica" nu primesc nici o remuneraţie, dar au alte avantaje. Ei servesc un scop social, pentru că sunt dispuşi să coopereze la instruirea personalului medical şi la studierea evoluţiei unor boli. Adultul din ei poate avea astfel o satisfacţie îndreptăţită, pe care jucătorii de „Nevoiaş" şi „Veteran" nu o au la îndemână.

Antiteză. Dacă este indicată, antiteza constă în neacordarea beneficiilor. Aici riscurile nu ţin în primul rând de jucător în sine cum se întâmplă în majoritatea jocurilor, ci de cât este de simptomatic din punct de vedere cultural şi cât este de încurajat de jucătorii complementari de NIDA. Ameninţarea vine de la colegii de breaslă şi de la publicul stârnit, agenţiile guvernamentale şi sindicate. Plângerile care urmează după o demonstraţie de anti-„Nevoiaşul" pot duce la o manifestare zgomotoasă de „Da, da. Ce spuneţi de asta?", care poate fi considerat o operaţiune sau o formulă de petrecere a timpului, constructivă, sănătoasă, chiar dacă uneori descurajează sinceritatea. De fapt, întregul sistem politic american de libertăţi democratice se bazează pe permisiunea (inexistentă în multe alte forme de guvernământ) de a pune acea întrebare. Fără o asemenea permisiune, progresul social umanitar este grav frânat.

4. ŢĂRANCA

Teză. Ţăranca prototip este săteanca bulgară suferindă de artrită, care îşi vinde singura ei vacă pentru a face rost de bani ca să meargă la clinica universitară din Sofia. Acolo, profesorul o examinează şi cazul ei i se pare atât de interesant încât îl prezintă în faţa studenţilor la medicină, în cadrul unei demonstraţii clinice. El subliniază nu numai patologia, simptomele, şi diagnosticul ei, ci şi tratamentul. Această procedură o umple de respect. Înainte să plece înapoi în satul ei, profesorul îi dă o reţetă şi îi explică tratamentul mai amănunţit. Ea este copleşită de admiraţie pentru ştiinţa lui şi exclamă pe bulgăreşte echivalentul lui „Vai, Profesore, sunteţi minunat!" Totuşi ea nu foloseşte reţeta. Mai întâi, în satul ei nu este nici o farmacie; pe urmă, chiar dacă ar fi, ea nu ar da din mână o hârtie atât de preţioasă. Nu are nici condiţii materiale să urmeze restul tratamentului: dietă, hidroterapie etc. Îşi duce mai departe zilele grele, chinuită ca înainte, dar fericită că poate spune oricui despre tratamentul minunat pe care i l-a prescris marele profesor de le Sofia, pe care îl pomeneşte în fiecare seară când îşi face rugăciunea.

Câţiva ani mai târziu, Profesorul, care mergea să vadă un pacient bogat, dar pretenţios, trece prin satul de unde era femeia, nefiind tocmai bine dispus în acea zi. Îşi aminteşte de ţărancă atunci când aceasta se repede să-i sărute mâna şi să-i aducă aminte de regimul minunat pe care i-l recomandase el cu ani în urmă. El îi acceptă îngăduitor omagiul şi se arată foarte mulţumit mai ales când ea îi spune cât de bine i-a făcut tratamentul. De fapt el este aşa de încântat încât nici nu observă că femeia şchioapătă mai rău ca niciodată.

Din punct de vedere social, „Ţăranca" se mai joacă într-o formă inocentă şi una disimulată, ambele cu motto-ul: „Vai, sunteţi minunat d-le Murgatroyd!" (VSMM). În forma inocentă, d-l Murgatroyd chiar *este* minunat. El este un cunoscut poet, pictor, filantrop sau un om de ştiinţă, iar tinere doamne naive sunt în stare adesea să facă un drum mai lung, sperând să-l întâlnească pentru a se aşeza cu adoraţie la picioarele lui şi pentru a-i idealiza imperfecţiunile. O femeie mai rafinată care se hotărăşte cu bună ştiinţă să aibă o legătură amoroasă sau să se căsătorească cu un astfel de om, pe care îl adoră sincer şi îl apreciează, ar putea fi perfect conştientă de slăbiciunile lui. Ar putea chiar să le speculeze ca să obţină ceea ce doreşte. La aceste două tipuri de femei, jocul porneşte de la idealizarea sau exploatarea imperfecţiunilor, iar inocenţa stă în

respectul lor autentic pentru realizările lui, pe care ele sunt capabile să le evalueze corect.

În formă disimulată, Murgatroyd poate fi sau nu minunat, dar el se confruntă cu o femeie incapabilă să îl aprecieze în cel mai bun sens; poate că ea este o prostituată de mare clasă. Ea joacă „Biata de mine" şi foloseşte „Vai, ce minunat sunteţi, d-le Murgatroyd" doar ca să-l flateze şi să-şi atingă scopul. În sinea ei, ea poate fi copleşită de el sau să-l ia în râs; ceea ce vrea sunt condiţiile care i se oferă o dată cu el.

Din punct de vedere clinic, „Ţăranca" este jucat în două forme asemănătoare, cu motto-ul: „Vai, sunteţi minunat, Profesore!" (VSMP). În forma inocentă, pacientul/a o duce bine atâta vreme cât crede în VSMP, ceea ce îi creează terapeutului obligaţia să se poarte frumos şi în public şi în viaţa particulară. În forma disimulată, pacientul speră ca terapeutul să răspundă la VSMP şi să creadă: „Sunteţi deosebit de sensibil!" (SDS). O dată ce îl prinde pe această poziţie, îl poate face să pară ridicol şi apoi trece la alt terapeut; dacă el nu poate fi prea uşor înşelat, chiar ar putea să o ajute.

Cel mai simplu mod pentru pacientă să câştige VSMP este să nu îi meargă mai bine. Dacă este mai răutăcioasă, ea ar putea să-şi dea şi mai mult osteneala să-l facă pe terapeut să pară ridicol. O femeie a jucat VSMP cu psihiatrul ei fără nici o atenuare a simptomelor; în cele din urmă l-a părăsit cu multe plecăciuni şi scuze. Apoi s-a dus la preotul ei după ajutor şi a jucat şi cu el VSMP. După câteva săptămâni ea l-a sedus într-un joc „Violatorul" gradul II. Apoi i-a spus vecinului ei, confidenţial, peste gărduţul curţii din spate, cât de dezamăgită a fost să constate că un om atât de subţire ca Reverendul Black, într-un moment de slăbiciune, a putut să-i facă avansuri unei femei nevinovate şi neatrăgătoare ca ea. Cunoscând-o pe soţia lui, sigur că putea să-l ierte, totuşi etc. Această mărturisire i-a scăpat întâmplător şi abia după aceea şi-a amintit, „spre groaza ei" că vecinul făcea parte din ierarhia acestei biserici. Dar un al doilea psihiatru a introdus-o într-un grup de terapie unde nu putea să mai manipuleze aşa ca înainte. Apoi, neavând nici un joc de VSMP sau SDS cu care să-şi ocupe timpul de vindecare, ea a început să-şi examineze mai îndeaproape comportamentul şi, cu ajutorul grupului, a reuşit să renunţe la ambele ei jocuri: VSMP şi „Violatorul".

Antiteză. Terapeutul trebuie mai întâi să hotărască dacă jocul este jucat cu inocenţă şi atunci să-l lase să curgă mai departe spre

binele pacientei, până când Adultul ei este suficient de bine stabilit pentru a risca vreun fel de contramăsuri. Dar, dacă jocul nu este inocent, atunci contramăsurile ar putea fi luate cu prima ocazie care se ivește, după ce pacienta a fost pregătită suficient de bine așa încât să fie capabilă să înțeleagă ce se întâmplă. Atunci terapeutul refuză constant să-i dea sfaturi, și când pacienta începe să protesteze, el îi spune limpede că nu este vorba doar de „Psihiatrie insensibilă", ci de o politică bine gândită. În timp util, refuzurile lui pot înfuria pacienta sau pot face să se precipite simptome de anxietate acută. Faza următoare depinde de gravitatea stării pacientei. Dacă este prea tulburată, reacțiile ei acute trebuie tratate cu proceduri psihiatrice sau analitice adecvate pentru a restabili situația terapeutică. Primul țel în formula disimulată a jocului este să se departajeze aspectul de Adult de cel de Copil ipocrit, pentru ca jocul să poată fi analizat.

În relații sociale, trebuie evitate legături intime cu jucătorul de VSMP inocent, pentru că orice agent inteligent al actorului va face impresie asupra clienților săi. Pe de altă parte, femeile care joacă VSMP disimulat sunt uneori inteligente și interesante dacă pot fi dezvățate de acest joc și se pot dovedi o prezență încântătoare în cercul social al familiei.

5. PSIHIATRIE

Teză. Ca procedură, „Psihiatrie" trebuie diferențiată de jocul cu același nume. Conform probelor pe care le avem la dispoziție prezentate în formulă clinică corespunzătoare în publicațiile științifice, următoarele propuneri – printre altele – sunt valoroase în tratarea afecțiunilor psihiatrice: terapie de șoc, hipnoză, medicamente, psihanaliză, ortopsihiatrie și terapie de grup. Mai există și altele care nu sunt folosite în mod curent și care nu vor fi discutate aici. Oricare dintre acestea poate fi folosită în jocul „Psihiatrie" care se bazează pe poziția „Eu sunt vindecător", susținut de o diplomă: Scrie aici, sunt vindecător. Trebuie remarcat faptul că în orice caz, aceasta este o poziție binevoitoare, constructivă, și că oamenii care joacă „Psihiatrie" pot face mult bine, cu condiția să fie bine instruiți.

Este posibil, totuși, să se obțină bune rezultate terapeutice dacă ardoarea terapeutică este temperată. *Antiteza* a fost cel mai bine

exprimată cu mult timp în urmă de Ambroise Paré care a spus: „Eu îi tratez, dar Dumnezeu îi vindecă." Orice student la medicină află de acest dicton, și de altele precum: *primum non nocere* și expresii de felul: *vis medicatrix naturae.* Este puțin probabil totuși ca terapeuții fără pregătire medicală să aibă cunoștință de asemenea străvechi măsuri de precauție. E posibil ca la poziția „Sunt un vindecător pentru că scrie aici că sunt vindecător" să apară o reacție negativă, ea putând fi înlocuită cu succes de ceva de genul: „Am să pun în practică procedurile terapeutice pe care le-am învățat, în speranța că ele vor fi de oarecare folos." Aceasta evită posibilitatea jocurilor bazate pe: „De vreme ce eu sunt vindecător, dacă nu te faci bine e vina ta" (de exemplu, „Nu încerc decât să te ajut"), sau „De vreme ce ești vindecător, pentru tine mă fac bine." (de ex.: „Țăranca"). Toate aceste lucruri sunt desigur cunoscute în principiu de orice terapeut conștiincios. Cu siguranță că orice terapeut care a prezentat vreodată un caz la o clinică cu reputație a fost pus la curent cu aceste aspecte. La fel, o clinică bună poate fi considerată acea clinică în care terapeuților li se aduc la cunoștință aceste lucruri.

De cealaltă parte, jocul „Psihiatrie" iese mai ușor la iveală în cazul pacienților care au fost tratați anterior de terapeuți mai puțin competenți. De exemplu, unii pacienți își aleg cu atenție psihanaliști slabi, se mută de la unul la altul, demonstrând că nu pot fi vindecați, învățând în același timp să joace un joc tot mai acut de „Psihiatrie"; câteodată chiar unui medic de primă mână îi este greu să separe grâul de neghină. Tranzacția duplex de partea pacientului este:

Adult: „Vin ca să fiu vindecat."

Copil: „N-o să mă vindeci niciodată, dar ai să mă înveți să fiu un nevrotic mai bun (să joc mai bine „Psihiatrie")."

„Sănătate mentală" se joacă asemănător; aici afirmația Adultului este: „Totul va merge spre bine dacă aplic principiile sănătății mentale despre care am citit și am auzit." O pacientă a învățat să joace „Psihiatrie" de la un terapeut, „Sănătate mentală" de la altul și apoi, ca urmare a unui alt efort, a învățat să joace destul de bine „Analiza tranzacțională." Atunci când s-a discutat sincer cu ea acest lucru, a fost de acord să nu mai joace „Sănătate mentală", dar a cerut să fie lăsată să continue să joace „Psihiatrie" pentru că o făcea să se simtă în largul ei. Psihiatrul a fost de acord. Astfel, ea a continuat timp de câteva luni să-și recite visele și interpretările pe care le dădea ea acestor vise la intervale de o săptămână. În cele

IMG_4855 (1600x1200x16M jpeg)

din urmă, parţial poate din recunoştinţă, a hotărât că ar fi interesant să afle ce se petrece în realitate cu ea. A devenit interesată în mod serios de analiza tranzacţională, cu rezultate bune.

O variantă de „Psihiatrie" este „Arheologie" (titlul prin bunăvoinţa dr. Norman Reider din San Francisco), în care pacienta ia atitudinea că dacă ar putea afla butonul, ca să zicem aşa, totul va fi deodată în ordine. Aceasta duce la o meditaţie continuă asupra întâmplărilor din copilărie. Uneori terapeutul poate fi atras într-un joc de „Critică", în care pacienta îşi descrie sentimentele în diferite situaţii, iar terapeutul îi spune ce nu e bine în legătură cu ele. „Auto-exprimare", care este un joc obişnuit în unele grupuri de terapie, se bazează pe dogma „Sentimentele sunt bune." Un pacient care foloseşte cuvinte vulgare, de exemplu, poate fi aplaudat sau măcar implicit lăudat. Totuşi un grup sofisticat va observa repede că acesta e un joc.

Unii membri ai grupurilor de terapie devin pricepuţi în identificarea jocurilor de gen „Psihiatrie" şi vor atenţiona în scurt timp un nou pacient dacă ei consideră că acesta joacă „Psihiatrie" sau „Analiza tranzacţională", în loc să folosească proceduri de grup pentru a obţine o cunoaştere legitimă. O femeie care s-a transferat de la un grup de „Auto-exprimare" dintr-un oraş, într-un grup mai puţin sofisticat dintr-un alt oraş a relatat o istorie despre o relaţie incestuoasă din copilăria ei. În locul respectului la care se aştepta după relatarea repetată a acestei istorii, a fost întâmpinată cu o indiferenţă care i-a provocat furie. A descoperit cu uimire că noul grup era mai interesat de furia ei tranzacţională decât de istoricul incestului ei şi pe un ton iritat, aruncă ceea ce în mintea ei avea să fie cea mai grea insultă: i-a acuzat că nu sunt freudieni. Freud însuşi lua mult mai în serios psihanaliza, desigur, şi evita să facă din ea un joc, spunând că el însuşi nu era un freudian.

De curând a fost dezvăluită o nouă variantă de „Psihiatrie" numită „Spune-mi asta", oarecum similară cu formula de distracţie la petreceri „Douăzeci de întrebări." White relatează un vis sau un incident, iar ceilalţi membri, adesea şi terapeutul, încearcă să-l interpreteze punând întrebări pertinente. Atât timp cât White răspunde, fiecare membru continuă să pună întrebări până când găseşte una la care White nu poate să răspundă. Atunci Black se lasă pe spătarul scaunului cu o privire care spune: „Aha! Dacă ai fi putut răspunde la *asta,* cu siguranţă că te-ai fi făcut mai bine, aşa că eu mi-am jucat rolul *meu*" (Acesta se înrudeşte de departe

cu „De ce nu. Da, dar"). Unele grupuri de terapie se bazează în întregime pe acest joc şi îl pot juca ani de zile fără prea multe schimbări sau progrese. „Spune-mi asta" îi oferă multă libertate lui White (pacientul), care, de exemplu, poate juca rolul tocmai simţindu-se ineficient; sau poate reacţiona răspunzând la toate întrebările care i se pun, caz în care supărarea şi disperarea celorlalţi jucători devin curând vizibile, pentru că el îi tot bombardează cu: „V-am răspuns la toate întrebările şi tot nu m-aţi vindecat, atunci la ce sunteţi buni?"

„Spune-mi asta" mai este jucat şi în clasă, atunci când elevii ştiu că răspunsul „corect" la unele întrebări puse de un anumit tip de profesori nu poate fi găsit prin prelucrarea datelor reale, ci prin ghicirea uneia dintre mai multe variante de răspuns care l-ar mulţumi pe profesor. O variantă pedantă apare în predarea limbii greceşti vechi; profesorul îl domină întotdeauna pe elev, şi e în stare să-i dovedească neştiinţa făcând apel (referire) la unele trăsături de neînţeles ale textului.

6. PROSTUL

Teză. În forma mai blândă, teza jocului „Prostul" este: „Râd împreună cu tine de neîndemânarea şi prostia mea." Totuşi, persoanele cu tulburări serioase îl pot juca într-un mod morocănos astfel: „Sunt un prost, aşa sunt eu, aşa că fă-mi ceva." Ambele forme sunt jucate de pe poziţia depresivă. Trebuie făcută o distincţie între „Prostul" şi „Schlemiel" în care poziţia este mai agresivă, iar neîndemânarea este un îndemn la iertare. Trebuie diferenţiat şi de „Clovnul" care nu e un joc, ci o formă de petrecere a timpului, care întăreşte poziţia „Sunt nostim şi inofensiv." Tranzacţia critică în „Prostul" este ca White să-l facă pe Black să-i spună „prostule" sau să-i răspundă ca şi când ar fi prost. Astfel White se poartă ca un Schlemiel, dar nu-şi cere iertare, de fapt; iertarea îl stânjeneşte pentru că îi ameninţă poziţia. Sau se comportă ca un clovn, dar fără să lase să se înţeleagă că glumeşte; el vrea ca purtarea lui să fie luată în serios, ca probă de prostie autentică. Există un câştig extern considerabil pentru că, cu cât White învaţă mai puţin, cu atât joacă mai convingător. De aceea, la şcoală nu are nevoie să studieze, iar la serviciu nu trebuie să-şi strice stilul şi să înveţe ceva care ar putea duce la avansare. El a constatat de la o vârstă

fragedă că toată lumea e mulţumită de el atât timp cât e prost, în ciuda oricărei manifestări care să demonstreze contrariul. Oamenii sunt surprinşi când, în momente de încordare, dacă el se hotărăşte să se implice, se dovedeşte că nu e prost deloc – tot aşa cum NU e prost Prâslea din basme.

Antiteză. Antiteza formei mai temperate este simplă. Neintrând în joc, neluând în râs neîndemânarea şi alăturându-se prostiei, jucătorul de anti-„Prostul" îşi va face un prieten pe viaţă. Una dintre subtilităţi este că acest joc este jucat adesea de cei cu personalităţi ciclotimice sau maniaco-depresive. Când asemenea indivizi sunt euforici, e ca şi cum ei ar dori cu adevărat ca cei din jurul lor să li se alăture atunci când fac haz de ei înşişi. Adesea acest lucru nu poate fi evitat, pentru că ei lasă impresia că îi vor purta pică celui care se abţine – lucru care de altfel se întâmplă, de vreme ce acela care se abţine le ameninţă poziţia şi le strică jocul. Dar, atunci când sunt deprimaţi şi resentimentele lor faţă de cei care au râs împreună cu ei sau de ei ies la iveală, cel care s-a abţinut ştie că a procedat corect. S-ar putea ca el să fie singurul pe care pacientul să-l suporte în cameră sau cu care să vorbească atunci când este retras, toţi foştii „prieteni" care s-au distrat în timpul jocului fiind trataţi acum ca duşmani.

Nu are nici un rost să i se spună lui White că de fapt el nu este prost. S-ar putea să aibă o inteligenţă limitată şi să fie perfect conştient de acest lucru, ceea ce a şi declanşat jocul. S-ar putea totuşi să existe anumite domenii în care să fie superior. Adesea, unul dintre acestea este pătrunderea psihologică. Nu e nimic rău în a arăta respectul cuvenit pentru asemenea aptitudini, dar încercările stângace de „mângâiere" sunt cu totul altceva. Acestea din urmă ar putea să-i ofere amara satisfacţie de a-şi da seama că sunt alţii mai proşti ca el, însă aceasta nu este decât o slabă consolare. O asemenea „mângâiere" nu este, cu siguranţă, cea mai inteligentă procedură terapeutică; de obicei, aceasta este o mutare într-un joc de „Nu încerc decât să te ajut." Antiteza jocului „Prostul" nu vine să înlocuiască un joc, ci înseamnă pur şi simplu abţinerea de a juca „Prostul."

Antiteza formei morocănoase este o problemă mai complicată, pentru că jucătorul morocănos încearcă să provoace NU râsete sau batjocură, ci neputinţă sau exasperare, ceea ce reuşeşte pentru că le poate face faţă în conformitate cu propria-i provocare: „Fă-mi ceva." Aşa se face că el câştigă oricum. Dacă Black nu face nimic,

este din cauză că se simte neputincios, iar dacă face ceva, este pentru că este exasperat. De aceea, aceşti indivizi sunt predispuşi să joace şi „De ce nu – Da, dar" din care pot avea aceleaşi satisfacţii, dar în forma mai moderată. Nu există o soluţie uşoară în acest caz şi nici nu se întrevede vreuna până în momentul în care se va înţelege mai clar psihodinamica acestui joc.

7. PICIOR DE LEMN

Teză. Forma cea mai spectaculoasă de „Picior de lemn" este „Pretextul nebuniei." Aceasta poate fi tradusă în termeni tranzacţionali în felul următor: „La ce te poţi aştepta de la cineva cu tulburări afective, cum sunt eu – să se abţină să omoare oameni?" La care juriului i se cere să răspundă: „Sigur că nu, nici nu aveam intenţia să-ţi interzicem acest lucru!" „Pretextul nebuniei", jucat ca joc juridic, este acceptabil pentru cultura americană şi este diferit de principiul aproape universal acceptat că un individ ar putea suferi de o psihoză atât de profundă încât nici o persoană raţională nu poate aştepta de la el să fie răspunzător de actele sale. Beţia în Japonia şi perioada serviciului militar în vreme de război în Rusia sunt acceptate ca scuze pentru eschivarea asumării responsabilităţii pentru orice fel de comportament scandalos (conform informaţiilor scriitorului de faţă).

Teza jocului „Picior de lemn" este: „La ce te poţi aştepta de la un om cu picior de lemn?" Lăsând la o parte acest lucru, sigur că nimeni nu aşteaptă nimic de la un om cu un picior de lemn, decât ca el să-şi poată conduce singur scaunul cu rotile. Pe de altă parte, în timpul celui de al II-lea război mondial exista un om cu un picior de lemn care obişnuia să facă adevărate demonstraţii de dans la centrele de amputare ale Spitalului Militar. Există oameni orbi care practică avocatura şi ocupă posturi înalte în viaţa politică (unul din ei este primarul oraşului natal al scriitorului), surzi care practică psihiatrie şi oameni fără braţe care pot folosi o maşină de scris.

Atâta timp cât cineva cu o infirmitate exagerată sau imaginară este împăcat cu soarta lui, poate că ar fi mai bine să nu se amestece nimeni. Dar în momentul în care se prezintă pentru tratament psihiatric, se ridică problema dacă acea persoană îşi trăieşte viaţa spre binele lui propriu şi dacă se poate ridica deasupra infirmităţii lui. În această ţară, terapeutul va lucra în opoziţie faţă de marea

IMG_4857 (1600x1200x16M jpeg)

masă a opiniei publice instruite. Chiar şi rudele apropiate ale pacientului, care s-au plâns cel mai tare de neajunsurile provocate de infirmitatea lui, s-ar putea întoarce uneori împotriva terapeutului dacă pacientul face vreun progres decisiv. Acest lucru este uşor de înţeles pentru un analist de jocuri, dar nu îi face cu nimic sarcina mai uşoară. Toţi cei care joacă „Nu încerc decât să te ajut" sunt ameninţaţi de întreruperea iminentă a jocului dacă pacientul dă semne că merge pe cont propriu şi uneori se folosesc de măsuri aproape incredibile pentru a pune capăt tratamentului.

Ambele aspecte sunt ilustrate de cazul clientului bâlbâit al d-nei Black, menţionat în discutarea jocului „Nevoiaşul." Acest om a jucat o formă clasică de „Picior de lemn." El nu era capabil să-şi găsească o slujbă şi acest lucru îl atribuia corect faptului că era bâlbâit de vreme ce singura carieră care îl interesa, spunea el, era aceea de agent de vânzări. Ca orice cetăţean liber, avea dreptul să-şi caute slujbă în orice domeniu vroia, dar fiind bâlbâit, alegerea lui ridica unele întrebări în ceea ce priveşte autenticitatea motivelor lui. Reacţia agenţiei de ajutorare, atunci când d-ra Black a încercat să-i întrerupă jocul, i-a fost foarte nefavorabilă ei.

„Picior de lemn" este în mod special dăunător în practica medicală pentru că pacientul poate găsi un terapeut care să joace acelaşi joc, cu acelaşi pretext, făcând astfel progresul imposibil. Este relativ uşor de rezolvat această problemă în cazul „Pretextului ideologic": „La ce te aştepţi de la un om care trăieşte într-o societate ca a noastră?" Un pacient l-a combinat pe acesta cu „Pretextul psihosomatic": „La ce te aştepţi de la un om cu simptome psihosomatice?" El a găsit mai mulţi terapeuţi dispuşi să accepte un pretext, dar nu şi pe celălalt, astfel încât nici unul dintre ei nu l-a făcut să se simtă în largul lui în poziţia lui curentă acceptând ambele pretexte şi nici nu l-a clintit din ea respingându-le pe amândouă. Astfel el a dovedit că psihiatria nu-i poate ajuta pe oameni.

Câteva din motivele invocate de pacienţi pentru a scuza comportamentul simptomatic sunt: răceli, răni craniene, stresul conjunctural, stresul vieţii moderne, cultura americană şi sistemul economic. Un jucător cu ştiinţă de carte nu are nici o problemă în găsirea unor autorităţi care să-l sprijine. „Beau pentru că sunt irlandez." „Acest lucru nu s-ar fi întâmplat dacă aş fi trăit în Rusia sau în Tahiti." Adevărul este că pacienţii din spitalele de boli nervoase din Rusia şi Tahiti seamănă foarte mult cu cei din

spitalele americane de stat. Pretexte speciale precum „Dacă nu ar fi fost ei" sau „Ei m-au părăsit" ar trebui evaluate întodeauna cu mare grijă în practica medicală – dar şi în proiectele de cercetare socială.

Pretexte ceva mai sofisticate sunt: La ce te aştepţi de la un om care (a) provine dintr-o familie dezmembrată, (b) este nevrotic, (c) se află sub observaţie, sau (d) suferă de o boală cunoscută sub numele de alcoolism? În fruntea tuturor stă: „Dacă nu mai fac acest lucru, nu voi fi în stare să-l analizez şi atunci nu mă mai fac bine niciodată."

Opusul jocului „Picior de lemn" este „Ricşa" cu teza: „Dacă ar fi existat (ricşe) (ornitorinci) (fete care să vorbească egipteana veche) în acest oraş, nu aş fi dat de buclucul ăsta."

Antiteză. Anti – „Picior de lemn" nu este greu dacă terapeutul poate face o distincţie clară între propriile lui aspecte de Părinte şi Adult şi dacă scopul terapeutic este înţeles pe de-a-ntregul de ambele părţi.

Din punct de vedere al Părintelui, el poate fi fie un Părinte „bun" fie unul „aspru." Ca Părinte bun, el poate accepta pretextul invocat de pacient, mai ales dacă se potriveşte cu propriul lui punct de vedere, poate conform raţionamentului după care oamenii nu sunt răspunzători de faptele lor până când nu şi-au terminat terapia. Ca Părinte „aspru", el poate respinge pretextul invocat, angajându-se într-o ciocnire de voinţă cu pacientul. Ambele atitudini sunt deja familiare jucătorului de „Picior de lemn", el ştiind cum să obţină satisfacţii maxime din fiecare dintre ele.

Ca Adult, terapeutul refuză ambele oportunităţi. Când pacientul întreabă: „La ce te poţi aştepta de la un nevrotic?" (sau orice alt pretext pe care îl invocă el atunci), răspunsul este: „Nu mă aştept la nimic. Întrebarea este: la ce aştepţi tu de la tine?" Singura cerere pe care o formulează este ca pacientul să dea un răspuns serios la întrebarea aceasta, şi singura concesie pe care o face este să-i lase pacientului un timp suficient ca să răspundă: între şase săptămâni şi şase luni, în funcţie de relaţia dintre ei şi de pregătirea anterioară a pacientului.

REFERINŢE

1. Berne, E. „The Cultural Problem: Psychopathology in Tahiti." *American Journal of Psychiatry*, 116: 1076-1081, 1960.

CAPITOLUL DOISPREZECE

JOCURI BUNE

Psihiatrul, care este în situația cea mai avantajoasă și poate singura din care poate studia jocurile în mod adecvat, din nefericire se ocupă aproape în întregime de oameni ale căror jocuri i-au pus în dificultate. Acest lucru înseamnă că jocurile care sunt oferite pentru investigație clinică sunt toate „rele" dintr-un anumit punct de vedere. Deoarece, prin definiție, jocurile se bazează pe tranzacții ulterioare, ele trebuie toate să aibă un anume element de exploatare. Din cele două motive, unul practic pe de o parte și altul teoretic pe de alta, căutarea jocurilor „bune" devine un lucru greu de realizat. Un joc „bun" poate fi acela a cărui contribuție socială depășește complexitatea motivațiilor lui, mai ales dacă jucătorul s-a obișnuit cu acele motivații fără superficialitate sau cinism. Adică, un joc „bun" ar fi acela care contribuie atât la bunăstarea celorlalți jucători, cât și la dezvăluirea aceluia care este „el." Deoarece, chiar în cele mai bune forme de organizare și acțiune socială, o mare parte a timpului trebuie petrecut jucând jocuri, căutarea celor „bune" trebuie făcută cu asiduitate. Se oferă câteva exemple, dar se recunoaște că lasă de dorit și din punct de vedere numeric, și calitativ. Acestea sunt: „Vacanța șoferului de autobuz", „Cavalerul", „Bucuros să fiu de ajutor", „Înțeleptul nepretențios" și „Se vor bucura că m-au cunoscut."

1. *VACANȚA ȘOFERULUI DE AUTOBUZ*

Teză. Strict vorbind, acesta este mai degrabă o formulă de petrecere a timpului decât un simplu joc și evident, unul constructiv, pentru cei care îl practică. Un transportor american de poștă care se duce la Tokio să-l ajute pe un poștaș japonez în cursele lui, sau un specialist ORL american care își petrece vacanța lucrând într-un

spital haitian se vor simți la fel de înviorați și vor avea de povestit tot atâtea istorii interesante ca și când ar fi fost la vânătoare de lei în Africa sau și-ar fi petrecut timpul mergând cu mașina prin traficul magistralei transcontinentale. Corpul Păcii a dat acum autorizație oficială pentru „Vacanța șoferului de autobuz."

„Vacanța șoferului de autobuz" devine totuși un joc dacă munca vine după un oarecare motiv ulterior și este prestată ca un spectacol pentru a realiza altceva. Chiar și în aceste împrejurări, încă își păstrează calitatea sa constructivă și este una dintre cele mai lăudabile acoperiri pentru alte activități (care pot fi și ele constructive).

2. *CAVALERUL*

Teză. Acesta este un joc jucat de bărbați care nu se află sub presiune sexuală, uneori de tinerii care au o căsnicie sau o legătură mulțumitoare, cel mai adesea de bărbați mai în vârstă care s-au resemnat la monogamie sau celibat. La întâlnirea unui subiect feminin potrivit, White se folosește de orice ocazie pentru a-i sublinia calitățile, fără să depășească vreodată limitele corespunzătoare poziției ei sociale, situația socială imediată și cerințele bunului gust. Dar între aceste limite el dă frâu liber creativității lui, entuziasmului și originalității. Obiectivul lui este să nu seducă, ci să-și dovedească virtuozitatea în arta complimentului cu rost. Avantajul social intern constă în plăcerea pe care o face femeii prin arta lui nevinovată și prin aprecierea pe care o arată ea priceperii lui White. În cazurile fericite, în care ambii parteneri sunt conștienți de natura jocului, acesta se poate întinde cu o plăcere crescândă de ambele părți, până la punctul extravaganței. Un om de lume desigur că va ști când să se oprească și nu va continua dincolo de punctul la care încetează să se mai amuze (din considerație pentru ea) sau acolo unde calitatea ofertelor sale începe să scadă (din considerație pentru propriul lui orgoliu creator). „Cavalerul" este jucat pentru avantajele sale sociale externe în cazul poeților, care sunt la fel sau mai mult interesați de aprecierea criticilor calificați și de publicul larg, pe cât sunt și de răspunsul unei doamne care i-a inspirat.

Europenii în povestiri romanțioase și britanicii în poezie par să fie întodeauna mai înclinați spre acest joc decât americanii. În S.U.A., a intrat pe mâna școlii de poezie Standul de fructe: ochii tăi sunt

ca nişte avocado, buzele tale sunt ca nişte castraveţi etc. „Cavalerul", tipul Stand de fructe se poate cu greu compara în eleganţă cu producţiile lui Herrick şi Lovelace, sau chiar cu operele cinice, dar pline de imaginaţie ale lui Rochester, Roscommon şi Dorset.

Antiteză. O femeie are nevoie de ceva rafinament ca să-şi joace bine rolul şi de o doză bună de morocănoşenie sau prostie ca să refuze să-l joace. Comportamentul corespunzător este o variantă a jocului „Vai, ce minunat eşti d-le Murgatroyd" (VMEM): cu alte cuvinte, „Îţi admir operele, d-le M." Dacă femeia nu este spontană sau receptivă, ea poate răspunde pur şi simplu cu VMEM, dar astfel scapă esenţialul: ceea ce oferă White spre apreciere este nu persoana lui, ci poezia lui. Antiteza brutală pentru o femeie morocănoasă este să joace „Violatorul" gradul II („Cară-te, bă!"). „Violatorul" gradul III, care ar fi posibil să apară, sigur că ar fi un răspuns nespus de răutăcios în astfel de împrejurări. Dacă femeia este doar proastă, va juca „Violatorul" gradul I, primind complimente care să-i gâdile vanitatea, neglijând să-şi arate aprecierea pentru eforturile creatoare şi talentele lui White. În general, jocul se strică dacă femeia îl tratează mai degrabă ca pe o încercare de seducere decât ca pe o etalare a talentului literar.

Variante. Fiind un joc, „Cavalerul" trebuie diferenţiat de operaţiuni şi proceduri desfăşurate în timpul unei curtări directe, acestea fiind simple tranzacţii fără motiv ulterior. Varianta feminină a jocului „Cavalerul" s-ar putea numi „Flatare", pentru că este adesea jucată de doamne irlandeze galante aflate spre amurgul vieţii.

ANALIZĂ PARŢIALĂ

Scop: Admiraţie reciprocă
Roluri: Poet, Admirator.
Paradigmă socială: Adult-Adult.
Adult (bărbat): „Uite cât de bine te fac să te simţi."
Adult (femeie): „Vai, dar chiar mă faci să mă simt bine."
Paradigmă Psihologică:
Copil (băiat): „Vezi ce expresii creez?"
Copil (fată): „Vai, ce talent ai."

Avantaje: (1) Psihologic Intern – creativitate şi confirmarea atractivităţii. (2) Psihologic Extern – evită respingerea avansurilor sexuale inutile. (3) Social Intern – „Cavalerul" (4) Social Extern – la acesta se poate renunţa. (5) Biologic – mângâiere reciprocă. (6) Existenţial – pot trăi frumos.

3. *MĂ BUCUR SĂ FIU DE AJUTOR*

Teză. White este de mare ajutor oamenilor, având un oarecare motiv ulterior. S-ar putea ca el să facă penitenţă pentru ticăloşii trecute sau să încerce să compenseze pentru cele actuale, să-şi facă prieteni pe care să-i exploateze mai târziu sau să umble după prestigiu. Dar cel care îi pune la îndoială motivele, trebuie să-i acorde şi credit pentru acţiunile sale. La urma urmei, unii oameni pot să compenseze pentru răutăţi trecute devenind şi mai răutăcioşi, să-i exploateze pe alţii prin intermediul fricii, şi nu al generozităţii, să devină celebri prin fapte rele şi nu bune. Unii filantropi sunt interesaţi mai mult de competiţie decât de bunăvoinţă: „Eu am oferit mai mulţi bani (opere de artă, acri de pământ) decât ai dat tu." Tot astfel, dacă motivele lor sunt puse la îndoială, trebuie să li se dea totuşi credit pentru că sunt în competiţie într-un mod constructiv, deoarece există atâţia care se menţin în competiţie în mod distructiv. Mulţi oameni (sau popoare) care joacă „Mă bucur să fiu de ajutor" au şi prieteni şi duşmani, ambele categorii fiind îndreptăţite în sentimentele lor. Duşmanii le atacă motivele şi le minimalizează acţiunile, în timp ce prietenii le sunt recunoscători pentru acţiuni şi le minimalizează motivele. Aşadar, aşa-zisele discuţii obiective despre acest joc sunt practic inexistente. Cei care se pretind neutri vor arăta curând faţă de care dintre părţi sunt neutri.

Acest joc, ca manevră de exploatare, formează baza pentru o mare parte a „relaţiilor cu publicul" din America. Dar clienţii se bucură să se implice şi poate că este cel mai plăcut şi mai constructiv dintre jocurile comerciale. Într-o altă conexiune, una dintre formele cele mai reprobabile este un joc de familie cu trei participanţi în care mama şi tatăl concurează pentru afecţiunea odraslei lor. Dar chiar şi aici, trebuie remarcat, alegerea jocului „Mă bucur să fiu de ajutor" îndepărtează o parte din proasta reputaţie de vreme ce există atâtea modalităţi neplăcute de competiţie – de exemplu „Mama e mai bolnavă ca tata", sau „De ce îl iubeşti pe el mai mult decât pe mine?"

4. ÎNŢELEPTUL NEPRETENŢIOS

Teză. Acesta este mai degrabă un scenariu decât un joc, dar conţine aspecte asemănătoare jocului. Un om bine educat şi rafinat învaţă cât poate de mult despre tot felul de lucruri în afara profesiunii sale. Atunci când iese la pensie, el se mută dintr-un oraş mare în care a ocupat un post de răspundere, într-un oraş mic. Acolo se află curând că oamenii se pot duce la el cu probleme de tot felul, de la defectarea unui motor, până la o rudă senilă, şi că el îi ajută atât cât poate, iar dacă nu, îi trimite la alţi specialişti. Astfel, în scurt timp el îşi câştigă în noul oraş poziţia de „înţelept nepretenţios", cel care nu face nazuri, ci e dispus întotdeauna să-i asculte pe alţii. În forma sa cea mai bună jocul este jucat de oameni care s-au învrednicit să meargă la un psihiatru să-şi examineze motivele şi să afle ce greşeli nu trebuie să facă înainte de a prelua acest rol.

5. VOR FI BUCUROŞI CĂ M-AU CUNOSCUT

Teză. Aceasta este o variantă mai valoroasă de „Le arăt eu lor". Există două forme de „Le arăt eu lor". În forma distructivă White „Le arătă el lor" provocându-le necazuri. Astfel, el se poate instala într-o poziţie superioară, nu pentru prestigiu sau avantaje materiale, ci pentru a căpăta mai multă putere să-şi exercite duşmănia. În forma constructivă, White munceşte din greu şi depune toate eforturile pentru a câştiga prestigiu, nu de dragul măiestriei sau al realizării meritate (deşi acestea pot juca un rol secundar), nu pentru a le produce neajunsuri duşmanilor lui, ci pentru ca să-i facă să-i roadă invidia şi regretul că nu s-au purtat cu el aşa cum se cuvenea.

În „Vor fi bucuroşi că m-au cunoscut", White lucrează nu împotriva, ci în folosul foştilor lui asociaţi. El vrea să le arate că au avut dreptate să se poarte prietenos şi respectuos cu el şi să le demonstreze, spre satisfacţia lor, că judecata lor a fost corectă. Pentru a avea garanţia că va câştiga, atât mijloacele lui White cât şi scopurile lui trebuie să fie cinstite, şi prin aceasta jocul este superior lui „Le arăt eu lor". Dar ambele pot fi mai degrabă avantaje secundare ale succesului, şi nu jocuri. Ele devin jocuri atunci când White este interesat mai mult de efectele lor asupra duşmanilor sau prietenilor lui decât de succes în sine.

CAPITOLUL TREISPREZECE

SEMNIFICAŢIA JOCURILOR

1. Jocurile trec de la o generaţie la alta. Jocurile preferate ale oricărui individ pot fi moştenite de la părinţii şi bunicii acestuia, iar el le poate transmite mai departe copiilor săi; aceştia la rândul lor, în cazul în care nu intervine nimic, îi vor învăţa pe nepoţii lui. Astfel, analiza jocurilor are loc într-o mare matrice istorică, întinzându-se demonstrabil până cu o sută de ani în urmă şi proiectată în viitor pe cel puţin cincizeci de ani. Întreruperea acestui lanţ care se întinde de-a lungul a cinci sau mai multe generaţii poate avea efecte în progresie geometrică. Există mulţi indivizi care au mai bine de 200 de descendenţi. S-ar putea ca jocurile să fie diluate sau modificate de la o generaţie la alta, dar se pare că există o tendinţă puternică să se apropie cei care joacă jocuri din aceeaşi familie, dacă nu chiar din acelaşi gen. Aceasta este semnificaţia *istorică* a jocurilor.

2. A „creşte" copii este în primul rând o problemă de a-i învăţa ce jocuri să joace. Culturi diferite şi clase sociale diferite preferă tipuri diferite de jocuri, iar diferite triburi şi familii preferă variante diferite ale acestora. Aceasta este semnificaţia *culturală* a jocurilor.

3. Jocurile sunt intercalate între formule de petrecere a timpului şi intimitate. Formulele de petrecere a timpului devin plictisitoare prin repetabilitate, tot aşa cum se întâmplă şi cu coktailurile promoţionale. Intimitatea necesită o vigilenţă riguroasă şi este cenzurată prin aspectele de Părinte, Adult şi Copil. Societatea dezavuează sinceritatea, excepţie făcând situaţiile între patru ochi; bunul simţ ştie că ea poate fi adesea înşelată; iar Copilului îi e teamă de ea pentru că presupune o demascare. Din acest motiv, pentru a scăpa de povara formulelor de petrecere a timpului, fără să se expună pericolelor intimităţii, majoritatea oamenilor face

IMG_4861 (1600x1200x16M jpeg)

compromisul jucând jocuri, atunci când se poate, şi acestea umplu cea mai mare parte a timpului celor mai interesante ore de contacte sociale. Aceasta este semnificaţia *socială a jocurilor.*

4. Oamenii îşi aleg prietenii, asociaţii şi pe cei apropiaţi lor dintre cei care joacă aceleaşi jocuri. Ca urmare, „toată lumea care este cineva" într-un cerc social dat (aristocraţie, gaşcă de tineri, club, campus universitar etc.) se comportă într-un fel care ar putea părea străin unor membri ai altui cerc social. Dimpotrivă, orice membru al unui cerc social care îşi schimbă jocurile va tinde să fie eliminat, dar va fi bine venit într-un alt cerc social. Aceasta este semnificaţia *personală* a jocurilor.

NOTĂ

Cititorul ar trebui să fie acum în măsură să aprecieze diferenţele tranzacţionale dintre analiza matematică şi analiza tranzacţională a jocului. Analiza matematică a jocului postulează jucătorii care sunt absolut raţionali. Analiza tranzacţională a jocului se ocupă de jocuri care sunt ne-raţionale sau chiar iraţionale şi ca urmare, mai reale.

CAPITOLUL PAISPREZECE

JUCĂTORII

Multe jocuri sunt jucate cel mai intens de oameni cu tulburări psihice; în general, cu cât tulburările sunt mai grave, cu atât joacă mai dur. Ceea ce pare curios este că totuşi unii schizofrenici par să refuze să joace jocuri şi cer sinceritate de la început. În viaţa de toate zilele jocurile sunt jucate cu cea mai mare convingere de două clase de indivizi: Îmbufnaţii şi Pămpălăii sau Încuiaţii.

Îmbufnatul este un om care este supărat pe mama sa. În urma investigaţiilor, se constată că era supărat pe ea din fragedă copilărie. El are adesea motive bune de Copil pentru supărarea lui; s-ar putea ca ea să-l fi „părăsit" într-o perioadă critică din copilăria lui îmbolnăvindu-se şi intrând în spital, sau s-ar putea să fi născut prea mulţi copii. Uneori părăsirea este mai deliberată; poate că l-a părăsit pentru a se recăsători. În orice caz, el a rămas îmbufnat de atunci. Nu îi plac femeile, deşi ar putea fi un Don Juan. De vreme ce îmbufnarea este deliberată la început, hotărârea lui de a fi îmbufnat poate fi răsturnată în orice perioadă a vieţii, tot aşa cum se poate întâmpla în copilărie, când se apropie cina. Cerinţele pentru răsturnarea deciziei sunt aceleaşi pentru îmbufnatul adult ca şi pentru băieţel. El trebuie să fie capabil să-şi menţină imaginea şi este nevoie, de aceea, să i se ofere ceva în schimbul privilegiului de a fi îmbufnat. Uneori un joc de „Psihiatrie" care poate altfel dura mai mulţi ani poate fi suprimat prin răsturnarea deciziei de a sta îmbufnat. Acest lucru necesită o pregătire atentă a pacientului, găsirea momentului adecvat şi a unei abordări potrivite. Nepriceperea terapeutului sau bruscarea pacientului nu va avea un rezultat mai bun decât în cazul unui băieţel îmbufnat; pe termen lung pacientul i-o va plăti terapeutului pentru neîndemânarea lui tot aşa cum un băieţel le-o va plăti unor părinţi nepricepuţi.

IMG_4862 (1600x1200x16M jpeg)

Lucrurile stau la fel şi în cazul îmbufnatelor dacă, *mutatis mutandis*, sunt supărate pe tatăl lor. Piciorul de lemn („Dar ce te aştepţi de la o femeie care a avut un asemenea tată?") pe care îl joacă ele trebuie condus cu şi mai multă diplomaţie de un terapeut bărbat. Altfel riscă să fie aruncat la coşul de gunoi al „bărbaţilor care sunt ca tata."

Fiecare este puţin „Pămpălău", dar obiectul analizei jocului este să-l ţină la nivel minim. Un personaj de tip „pămpălău" este cineva extrem de sensibil la influenţe Parentale. Ca urmare, prelucrarea datelor Adultului din personalitatea sa şi spontaneitatea Copilului ar putea să se întâlnească în momente critice, având ca rezultat un comportament necorespunzător sau stângaci. În cazuri extreme se reuneşte cu Lingăul, Grozavul şi Scaiul; nu trebuie însă confundat cu schizofrenicul „confuz", care prezintă Părinte nefuncţional şi Adult foarte puţin funcţional, astfel încât trebuie să facă faţă lumii în starea de ego a unui Copil derutat. Este interesant că în limbajul obişnuit „pămpălău" este un epitet aplicat doar bărbaţilor, sau în cazuri rare, femeilor mai bărbătoase. Un „Preţios" este mai „Cap Pătrat" decât un „Pămpălău"; „preţios" este un cuvânt rezervat de obicei femeilor, dar în unele cazuri este folosit în legătură cu bărbaţii cu tendinţe oarecum feminine.

CAPITOLUL CINCISPREZECE

O PARADIGMĂ

Să luăm în considerare următorul schimb de replici între o pacientă (P) şi un terapeut (T):

P: Am în gând un proiect nou: să fiu punctuală.

T: O să încerc să cooperez.

P: Nu, nu-mi pasă de tine, o fac pentru mine... Ghici ce calificativ am luat la testul de istorie.

T: 9.

P: De unde ştii?

T: Pentru că ţi-a fost frică să iei un 10.

P: Da, aş fi luat 10, dar m-am uitat din nou pe lucrare şi am tăiat trei răspunsuri corecte şi am pus în loc trei greşite.

T: Îmi place conversaţia asta. Nu este nici un pămpălău implicat.

P: Ştii, aseară mă gândeam ce mult am progresat. Mă gândeam că acum nu mai sunt Pămpălău decât în proporţie de 17%.

T: Ei, până acum în dimineaţa asta e zero, aşa că ai dreptul la o reducere de 34% pentru runda următoare.

P: Totul a început acum şase luni, în momentul acela mă uitam la ibricul de cafea şi era pentru prima dată când îl vedeam cu adevărat. Şi ştii cum e acum când aud păsările ciripind şi privesc oamenii şi ei arată ca nişte oameni şi ce-i mai frumos este că sunt cu adevărat acolo. Şi nu sunt numai acolo, ci chiar acum sunt aici. Zilele trecute eram în galeria de artă şi mă uitam la un tablou, când a venit unul la mine şi mi-a zis „E foarte drăguţ Gaugin, nu-i aşa?" şi eu i-am zis: „Şi tu eşti drăguţ". Aşa că am ieşit împreună şi am băut ceva şi chiar este un tip drăguţ.

Aceasta este prezentată ca o conversaţie în afara jocului, între doi adulţi autonomi, având următoarele adnotări:

IMG_4864 (1600x1200x16M jpeg)

„Am în gând un proiect nou – să fiu punctuală." Acest anunţ a fost făcut după întâmplare. Pacienta întârzia aproape întotdeauna. De data asta n-a mai întârziat. Dacă punctualitatea ar fi fost o propunere, un act de „voinţă", un lucru impus de Părinte Copilului, stabilit doar ca să fie călcat, ar fi fost anunţat înainte de fapt: „Aceasta este ultima oară când mai întârzii." Ar fi fost o încercare de a demara un joc. Dar anunţul ei nu era aşa ceva. Era o decizie luată de un Adult, un proiect, nu o propunere. Pacienta a continuat să fie punctuală.

„Am să încerc să cooperez". Aceasta nu era nici o declaraţie de „sprijin", nici prima mutare într-un nou joc de „nu încerc decât să te ajut". Programarea pacientei era după pauza de cafea a terapeutului. Cum de obicei ea întârzia, el luase obiceiul de a nu se grăbi, întârziind şi el. Atunci când ea şi-a făcut declaraţia, el ştia că vorbea serios şi şi-a făcut şi el declaraţia. Tranzacţia era un contract de Adult pe care îl respectau amândoi, şi nu era vorba de un Copil ce-şi necăjea Părintele care, din cauza poziţiei lui, se simţea obligat să fie un „tată bun" şi să spună că va coopera.

„Nu-mi pasă de tine". Aceasta subliniază faptul că punctualitatea ei e o decizie şi nu o propunere care să fie exploatată ca parte a unui joc de pseudo-supunere.

„Ghici ce calificativ am luat". Aceasta este o formulă de petrecere a timpului de care erau amândoi conştienţi şi se simţeau liberi să şi-o îngăduie. Nu era deloc nevoie ca el să demonstreze cât de atent era spunându-i că era o formulă de petrecere a timpului, ceva ce ea ştia deja, iar ea la rândul ei trebuia să se abţină de a juca doar pentru că se numea astfel.

„9". Terapeutul a considerat că în cazul ei acesta era singurul calificativ şi nu există nici un motiv să n-o spună. Falsa modestie sau teama de a greşi l-ar fi putut determina să pretindă că nu ştia.

„De unde ştii?" Aceasta era o întrebare de Adult, nu un joc de „Vai, ce minunat eşti", şi merita un răspuns pertinent.

„Da, am obţinut un 10". Acesta era testul real. Pacientul nu s-a îmbufnat invocând motive sau făcând raţionamente, ci şi-a înfruntat Copilul de-a dreptul.

„Îmi place conversaţia asta". Această remarcă precum şi următoarele pe jumătate în glumă erau expresii ale respectului reciproc de Adult, poate puţin pe fond de joacă Părinte-Copil, ceea ce, iarăşi, este opţional şi pentru unul şi pentru celălalt şi de care ambii sunt conştienţi.

„Pentru prima oară chiar l-am văzut." Acum are dreptul să fie conştientă în felul ei şi nu mai este obligată să vadă ibrice şi oameni aşa cum îi spuneau părinţii ei să îi vadă. „Sunt aici chiar acum." Nu mai trăieşte în viitor sau în trecut, ci poate discuta despre ele dacă acest lucru ar avea vreun rost benefic.

„I-am spus: „Şi tu eşti drăguţ!". Ea nu este obligată să îşi piardă timpul jucând „Galeria de Artă" cu necunoscutul, deşi ar putea dacă s-ar hotărî s-o facă.

Terapeutul, pe de altă parte, nu se simte dator să joace „Psihiatrie". Existau numeroase ocazii să aducă vorba de probleme de defensivă, transfer afectiv şi interpretare simbolică, dar el a fost capabil să le lase deoparte fără să-l încerce nici o nelinişte. Pare însă să merite osteneala de a clarifica pentru unele referiri viitoare, ce răspunsuri tăiase ea la test. Din nefericire, în timpul rămas din oră, cele 17 procente de „Pămpălău" din personalitatea pacientului şi cele 18 procente din a terapeutului au fost vizibile din când în când. În rezumat, dezbaterile prezentate se constituie într-o activitate iluminată de formule de petrecere a timpului.

CAPITOLUL ŞAISPREZECE

AUTONOMIE

Obţinerea autonomiei se manifestă prin eliberarea sau reînvierea a trei trăsături: conştientizare, spontaneitate şi intimitate.

Conştientizarea. Conştientizare înseamnă capacitatea de a vedea un ibric şi de a auzi păsărelele cântând, într-un fel personal şi nu în felul în care ai fost învăţat. Se poate afirma, pe temeiuri solide, că a vedea şi a auzi au semnificaţii diferite pentru copii şi pentru adulţi[1], şi că sunt mai estetice şi mai puţin intelectuale în primii ani de viaţă. Un băieţel vede şi aude păsărelele cu plăcere. Apoi vine „tatăl cel bun" şi simte că el trebuie să-i împărtăşească experienţa şi îl ajută pe fiul său „să se dezvolte". El zice: „Asta este o gaiţă, iar asta este o vrabie.". Din momentul în care băieţelul se frământă care e gaiţa şi care e vrabia, el nici nu mai vede păsărelele, nici nu le mai aude cântând. El trebuie să le vadă şi să le audă aşa cum vrea tatăl lui. Tatăl are şi el la rândul lui motive întemeiate, pentru că puţini oameni îşi pot permite să treacă prin viaţă ascultând cântecul păsărelelor, şi cu cât băieţelul îşi începe educaţia mai timpuriu cu atât mai bine. Poate că o să ajungă ornitolog când o să se facă mare. Puţini oameni, totuşi, pot încă să vadă şi să audă aşa cum o făceau când erau copii. Dar majoritatea membrilor rasei umane şi-au pierdut capacitatea de a fi pictori, poeţi sau muzicieni şi nu le mai rămâne opţiunea de a vedea şi auzi direct chiar dacă şi-o pot permite; ei trebuie să obţină informaţiile de mâna a doua. Reînvierea acestei trăsături este numită aici „conştientizare." Conştientizare, din punct de vedere fiziologic, înseamnă percepţie eidetică, legată de imaginea eidetică[2] (mentală). Poate exista şi percepţie eidetică — cel puţin la anumiţi indivizi — în sferele gustului, mirosului şi tactilului, dând astfel artişti dintre acele domenii: bucătari-şefi, cercetători

de parfumuri şi dansatori, a căror veşnică problemă este să găsească un public care să le aprecieze produsele.

Conştientizarea presupune a trăi aici şi acum, şi nu în altă parte, în trecut sau în viitor. O bună ilustrare a posibilităţilor, în viaţa americană, este a merge cu maşina la serviciu dimineaţa în mare grabă. Întrebarea decisivă este: „Unde (este) umblă mintea când trupul este aici?" şi există trei cazuri obişnuite:

1. Omul a cărui preocupare de bază este punctualitatea, este cel mai îndepărtat. Cu trupul la volan în maşină, el este cu mintea la uşa biroului şi este absent la ceea ce îl înconjoară atunci, cu excepţia faptelor care apar ca obstacole la momentul în care trupul îi va ajunge din urmă sufletul. Acesta este Pămpălăul a cărui frământare principală este cum o să-i se pară şefului. Dacă întârzie, îşi va da osteneala să ajungă cu răsuflarea tăiată. Este guvernat de Copilul ascultător, şi jocul lui „Uite cât de mult m-am străduit." Când conduce maşina el este complet lipsit de autonomie, iar ca fiinţă omenească este mai mult mort decât viu. S-ar putea foarte bine ca aceasta să fie cea mai probabilă condiţie pentru apariţia tensiunii sau a bolii coronariene.

2. Îmbufnatul, pe de altă parte, nu se frământă atât de mult dacă ajunge la timp, ci ce scuze să găsească dacă întârzie. Ghinioane, semafoare prost sincronizate, cât de prost conduc ceilalţi sau ce stupizi sunt, se potrivesc bine cu schema sa şi sunt binevenite în mod secret, ca nişte contribuţii la jocul „Uite ce-am făcut din cauza lor" al Copilului revoltat sau Părintelui virtuos din el. Şi el este absent la ceea ce îl înconjoară cu excepţia amănuntelor care se pot înscrie în jocul său, astfel încât el este doar pe jumătate viu. Cu trupul este în maşină, dar mintea este plecată să caute cusururi şi nedreptăţi.

3. Mai puţin obişnuit este „şoferul natural", omul pentru care condusul maşinii reprezintă o artă şi o ştiinţă înnăscute. Aşa cum îşi face drum repede şi cu măiestrie prin trafic, el este una cu vehiculul lui. Şi el este absent la cele din jurul său, cu excepţia lucrurilor care îi pot servi măiestriei, ceea ce constituie răsplata lui, însă este foarte conştient de el şi de maşina pe care o controlează atât de bine, şi în această măsură este viu. Un asemenea mod de conducere constituie în mod formal o distracţie de Adult din care pot obţine însă satisfacţie şi Copilul şi Părintele.

4. Al patrulea caz este persoana care este conştientă şi care nu se va grăbi pentru că trăieşte în momentul prezent, în mediul care

IMG_4866 (1600x1200x16M jpeg)

îl înconjoară acum: cerul şi copacii, ca şi sentimentul mişcării. A se grăbi înseamnă să neglijeze acel mediu şi să fie conştient doar de ceva care încă este ascuns vederii pe drum, sau de anumite obstacole, sau doar de persoana sa. Un chinez a plecat spre metrou, când colegul său caucazian i-a atras atenţia că ar câştiga douăzeci de minute dacă ar lua un tren expres, ceea ce au şi făcut. Când au coborât la Central Park, chinezul s-a aşezat pe o bancă, spre marea mirare a colegului său: „Ei bine, explică primul, dacă tot am câştigat douăzeci de minute, ne putem permite să stăm aici şi să ne bucurăm de ceea ce ne înconjoară."

Persoana conştientă este vie pentru că ştie ce simte, unde se află şi când. El ştie că după ce va muri, copacii vor fi tot acolo, dar el nu va mai fi acolo să-i privească din nou, aşa că vrea să-i vadă acum cât mai bine.

Spontaneitatea. Spontaneitatea presupune alegere, libertatea de a alege şi de a-şi exprima sentimentele din cele ce există la îndemână (sentimente de Părinte, sentimente de Adult şi sentimente de Copil). Înseamnă eliberare, eliberare de constrângerea de a juca jocuri şi de a avea numai sentimentele pe care a fost învăţat să le aibă.

Intimitatea. Aceasta înseamnă sinceritatea eliberată de jocuri, spontană, a unei persoane conştiente, eliberarea Copilului necorupt, cu percepţie eidetică (mentală) în naivitatea lui, trăind aici şi acum. Se poate arăta experimental că percepţia eidetică evocă afecţiune, şi că sinceritatea mobilizează sentimentele pozitive, astfel încât există chiar ceea ce se numeşte „intimitate unilaterală", un fenomen binecunoscut – deşi nu sub această denumire – seducătorilor de profesie, care sunt capabili să-şi atragă prietenii fără ca ei înşişi să se implice. Ei fac acest lucru încurajând cealaltă persoană să-i privească direct şi să le vorbească sincer cu pricepere, în timp ce seducătorul – bărbat sau femeie – doar se preface foarte bine că îi oferă reciprocitate.

Pentru că intimitatea este în esenţă o funcţie a Copilului natural (deşi exprimat într-o matrice de complicaţii psihologice şi sociale), tinde să iasă bine dacă nu este deranjată de intervenţia jocurilor. De obicei, adaptarea la influenţele Parentale este ceea ce o strică şi, din nefericire, acest lucru este un fenomen aproape universal. Dar înainte, doar dacă şi până când sunt corupţi, cei mai mulţi dintre copiii mici par să fie afectuoşi, aceasta fiind natura esenţială a intimităţii, aşa cum s-a dovedit experimental.

REFERINŢE

1. Berne, E. „Primal Images & Primal Judgment" *Psychiatric Quarterly.* 29: 634 – 658, 1955.
2. Jaensch, E. R. *Eidetic Imagery.* Harcourt, Brace & Company, New York, 1930.
3. Aceste experimente sunt încă în stadiul de pilot la San Francisco Social Psychiatry Seminars. Folosirea experimentală efectivă a analizei tranzacţionale necesită o instruire şi experienţe speciale aşa cum necesită folosirea experimentală a cromatografiei sau spectrofotometriei în infraroşu. A deosebi un joc de o formulă de petrecere a timpului nu este mai uşor ca a deosebi o stea de o planetă. Vezi Berne, E. „The Intimacy Experiment". *Transactional Analysis Bulletin.* 3: 113, 1964. More About Intimacy." Ibid. 3: 125, 1964.
4. Unii copii mici sunt corupţi sau înfometaţi timpuriu (slăbiciune accentuată, unii colici) şi nu au niciodată şansa să îşi exercite această însuşire.

•

CAPITOLUL ŞAPTESPREZECE

DOBÂNDIREA AUTONOMIEI

Părinţii – cu bună ştiinţă sau fără – îşi învaţă copiii de la naştere cum să se poarte, să gândească, să simtă şi să perceapă. Eliberarea de sub aceste influenţe nu este o treabă uşoară, deoarece sunt adânc înrădăcinate şi este nevoie de ele în primele două-trei decenii din viaţă pentru a supravieţui biologic şi social. O astfel de eliberare este într-adevăr posibilă numai pentru că individul pleacă dintr-o stare de autonomie, adică e capabil de conştientizare, spontaneitate şi intimitate, şi are o oarecare libertate de decizie în ceea ce priveşte partea de sfaturi pe care o va accepta de la părinţii săi. În anumite momente specifice la începutul vieţii, el decide cum se va adapta la ele. Adaptarea sa nu poate fi deturnată tocmai pentru că ea e în natura unei serii de decizii, din moment ce deciziile sunt reversibile în împrejurări favorabile.

Dobândirea autonomiei constă astfel în răsturnarea tuturor acelor irelevanţe discutate în Capitolele 13, 14 şi 15. O astfel de răsturnare nu este niciodată definitivă: este o luptă continuă cu afundarea în vechile obiceiuri.

Mai întâi, aşa cum am discutat la Capitolul 13, trebuie ridicată greutatea unei întregi tradiţii istorice tribale sau familiale, ca în cazul sătenilor din Noua Guinee[1] descrişi de Margaret Mead, apoi trebuie îndepărtată influenţa climatului social şi cultural al fiecărui părinte în parte. Acelaşi lucru trebuie făcut şi cu cerinţele societăţii contemporane în mare şi, în final, trebuie sacrificate parţial sau total avantajele ce derivă din cercul social imediat al unui individ. Apoi se impune renunţarea la toate înlesnirile şi recompensele de a fi un Îmbufnat sau un Pămpălău, aşa cum am arătat în Capitolul 14. După ce toate acestea au fost realizate, individul trebuie să dobândească controlul personal şi social, astfel încât toate clasele

de comportament descrise în Anexă, poate doar cu excepţia viselor, sunt la libera sa alegere, depinzând doar de voinţa lui. Atunci este gata să stabilească relaţii în afara jocurilor, aşa cum se ilustrează în paradigma din Capitolul 15. În această fază, el poate fi în stare să-şi dezvolte capacităţile sale pentru autonomie. În esenţă toată această pregătire constă în obţinerea unui divorţ prietenesc de proprii părinţi (şi de alte influenţe Parentale), astfel încât să poată fi vizitaţi cu plăcere din când în când, dar să nu mai fie dominanţi.

1. Mead, M. New York for Old William Morrow & Company New York, 1956

CAPITOLUL OPTSPREZECE

CE MAI URMEAZĂ DUPĂ JOCURI?

Tabloul sumbru prezentat în Partea I şi Partea a-II-a ale acestei cărţi, în care viaţa omenească este în mare măsură un proces de umplere a timpului până la sosirea morţii sau a lui Moş Crăciun, cu foarte puţine posibilităţi de alegere, sau poate chiar nici una, a felului afacerii pe care cineva o va tranzacţiona în timpul lungii aşteptări, este o stereotipie, dar nu şi răspunsul final. Pentru anumiţi oameni norocoşi există ceva care transcende toate clasificările de comportament, şi acest lucru este conştientizarea; ceva ce se ridică deasupra programării trecutului, şi aceasta este spontaneitatea; şi încă ceva care este mai mulţumitor decât jocurile şi aceasta este intimitatea. Dar toate acestea trei pot fi înspăimântătoare şi chiar primejdioase pentru cei nepregătiţi. Poate că ei o duc mai bine aşa cum sunt, căutându-şi soluţiile în tehnici populare de acţiune socială, cum este de exemplu „socializarea". Aceasta ar putea însemna că nu există nici o speranţă pentru rasa umană, dar că există speranţă pentru anumiţi indivizi care sunt membri ai ei.

ANEXĂ

CLASIFICAREA COMPORTAMENTELOR

În orice clipă, fiinţa umană este angajată în una sau mai multe clase de comportament, după cum urmează:

CLASA I. Programate intern (arheopsihice). Comportament autist.

Categorii:

(a) Vise

(b) Închipuiri:

Familii:

i. Închipuiri neesenţiale (împlinirea dorinţelor)

ii. Tranzacţii autiste, Neadaptat

iii. Tranzacţii autiste, Adaptat (cu programare neopsihică)

(c) Fugi

(d) Comportament amăgitor

(e) Acţiuni involuntare

Familii:

i. Ticuri

ii. Manierisme

iii. Parapraxe

(f) Altele

CLASA II. Programate probabilistic (neopsihice). Comportament testat în realitate.

Categorii:

(a) Activităţi

Familii:

i. Profesii, meserii etc.

ii. Sporturi, pasiuni etc.

(b) Proceduri

Familii:

i. Prelucrare de date

ii. Tehnici
(c) Altele

CLASA III. Programate social (parţial exteropsihice). Comportament social.

Categorii:

(a) Ritualuri şi ceremonii
(b) Formule de petrecere a timpului
(c) Operaţiuni şi manevre
(d) Jocuri

Subcategorii: A. Jocuri profesionale (tranzacţii încrucişate)
B. Jocuri sociale (tranzacţii duplex)

(e) Intimitate.

În această schemă, jocurile sociale discutate anterior ar trebui să se clasifice astfel: Clasa III, Programate social; categoria (d), Jocuri; Subcategoria B, Jocuri Sociale.

Intimitatea, „capătul rândului", este clasificarea finală şi face parte din existenţa din afara jocului.

Cititorul trebuie să se simtă liber să caute nod în papură (nu să ia în derâdere sau în zeflemea) clasificării de mai sus. Ea a fost inclusă în carte nu pentru că scriitorul o adoră în mod deosebit, ci pentru că este mai funcţională, mai reală şi mai practică decât alte sisteme care se folosesc în prezent şi poate fi de ajutor celor cărora le place sau au nevoie de taxonomie.